Tot.133

20万大抽奖最后一期！ PSP游戏已遭破解？！

游戏机实用技术

TV GAME



暑期 攻略大作战 一

…「攻略透解」…

樱大战V 再见，吾爱

魔野仙踪 OZ

高达真冒险谭

失落的G之传说

源氏

影像攻略强化期间

Gamehalo

源氏剧情影像+BOSS战影像
龙背上的骑兵2 BOSS战影像
OZ 上手指南／零 刺青之声
代码世纪 ／ 君临都市
潜龙谍影3 生存

…「特快专递」…

影牢 II 暗黑阴影

人见人爱！块魂

…「研究中心」…

重装机兵传说 砂尘之锁

龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑

前线狙击

影之心 新世界
召唤之夜外传 黎明之翼
幻梦狂想曲

特别企划

我的暑假

为您解读暑假的十五个娱乐关键词

Gamehalo VCD

游戏迷记忆卡贴纸

猪笼城寨 别册

本期赠品

2005.8B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
16>
9 771008 060006

www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海大学是国家“211工程”重点建设的高校之一，是一所拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。

为了缓解国内游戏、影视、建筑动画人才奇缺的现状，上海大学成人教育学院与国内专业机构上海影寰数码科技有限公司合作，吸收和借鉴北美著名动画游戏学院加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的教学体系，将面向全国开办游戏影视建筑三维动画培训班，有关事宜公告如下：

招生公告



一流师资：

任课教师具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在影视制作领域有很深的造诣；章老师曾制作过包括《宝莲灯》、《人猿泰山》、《蝙蝠女》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。　学院还将聘请加拿大《变形金刚》三维卡通制作人David Liu、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆·伍迪 负责《骇客帝国Ⅲ》电影特效的MARK ROSE、两次获得艾美动画特效奖，迪斯尼《玩具总动员》《小熊维尼》《白雪公主》《海底总动员》的动画导演，有北美图形艺术大师之称的Cliff Garbutt等国际动画大师客座指导。

先进课程：



影视动画专业研修班（全日制一年，1080课时）：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、FLASH动画制作等专业技能。

游戏动画专业研修班（全日制一年，1080课时）：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成、FLASH动画制作等专业技能。

建筑动画专业研修班（全日制一年，1080课时）：学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果，掌握完整的专业建筑动画制作技能。



另外，应广大上海本地动画爱好者要求，将开设业余走读班。专业设置如下：

影视广告与动画设计师班（500课时，业余走读班）：熟练使用MAYA软件和后期合成软件，掌握栏目包装、影视广告、影视特效、动画片的制作流程，可以独立或者合作制作成片。

游戏设计与动画设计师班（500课时，业余走读班）：熟练使用3d MAX等游戏制作相关软件，学习游戏原画及动画原理，掌握游戏角色建模、游戏场景建模、游戏帖图制作技术、游戏角色动画、游戏特效等专业技能

证书：

完成学业通过考核者将颁发上海大学成人教育学院结业证书，同时可参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业：

成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082　e-mail: zhaosheng@cia-china.com
报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院B楼211室

www.cia-china.com

www.cia-china.com www.cia-china.com www.cia-china.com www.cia-china.com www.cia-china.com www.cia-china.com

3DM-SMV
www.plumbook.cn



COVER STAFF

封面用图：
樱大战Ⅴ 再见，吾爱
封面设计：张金涛
©SEGA,2005 ©RED 2005 イラスト：藤島康介

游戏机实用技术 TV GAME
总第133期 TV GAME半月刊 2005年8月B

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS



游戏情报站

世嘉街机展《死亡之屋4》、《格斗之王XI》等大作出展 4
微软欲联合任天堂对抗索尼? 4
PS3首发售价44800日元低于成本1万日元? 6
《GTA》暗藏性游戏惊动白宫 7
新作短波 8
新闻评论：顺流逆流 10

特别企划

我的暑假——假期休闲娱乐指南 31
为您解读暑假的十五个娱乐关键词

前线狙击

幻梦狂想曲 14
召唤之夜外传 黎明之翼 16
影之心 新世界 18

特快专递

影牢II 暗黑阴影 28
人见人爱！块魂 30

游戏立方

多边共享区 106
PSP——究极掌上娱乐设备? 108
邪魔院 110
问题小卖部 111
SOUL的秘密花园 112

攻略透解

源氏 36
魔野仙踪 OZ 44
高达 真冒险谭 失落的G之传说 . 52
樱大战Ⅴ 再见，吾爱 59
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑 .. 76

研究中心

龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑 84
重装机兵传说 砂尘之锁 87

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏

PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

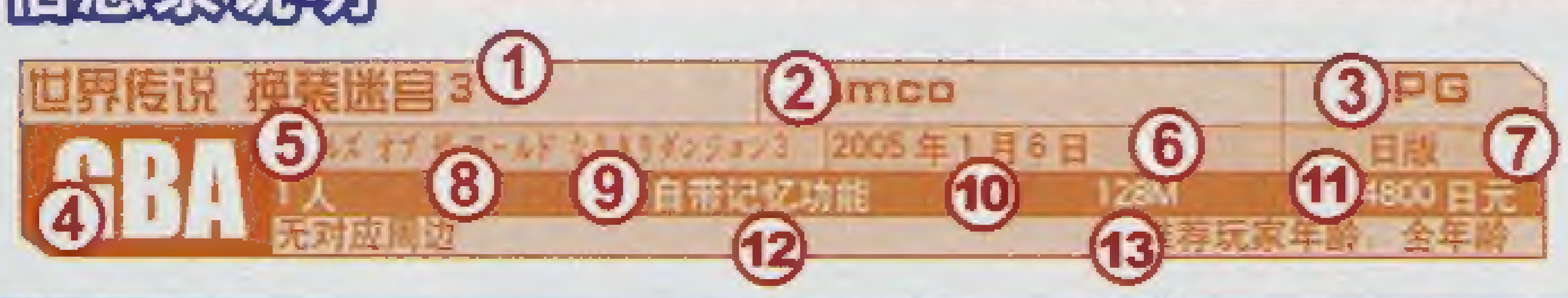
本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

ARC	ARCADE、街机
FC	FAMILY COMPUTER、Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE、Nintendo公司出品
IDS	iQue DS、神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage、Nokia公司出品
N64	NINTENDO64、Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE、Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen、Nintendo公司出品
PS	PlayStation、SCE公司出品

PS2	PlayStation 2、SCE公司出品
PS3	PlayStation 3、SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE、SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM、Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN、SEGA公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR、Bandai公司出品
Xbox	Xbox、Microsoft公司出品
X360	Xbox 360、Microsoft公司出品
小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE、神游科技有限公司出品

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释

公司 **id Software**：成立于1991年2月1日，1991年4月推出第一款FPS游戏《Hovertank》，1992年推出《德军总部3D》。其成名作是1993年的《毁灭战士》（DOOM）。如今id Software依然是业内尖端技术的代表。

人物 **平井一夫**：现任索尼电脑娱乐美国分公司（SCEA）总裁。1984年加入索尼音乐娱乐（SME），后来SME开设负责游戏业务的部门（即后来的SCE），平井一夫开始涉足游戏业务，并于1996年7月开始接管SCEA。

术语 **Vertex Shader**：即顶点着色器，是一个在图形处理单元（GPU）上对一系列对顶点（三角形的连接点）资料进行操作的指令程序，可以直接将基本的纹理信息和光照信息添加到场景物体中，可高效率实现逼真画面。

游戏 **《毁灭战士》**：系列第一作于1993年12月10日以网络共享版的方式推出，开创了整个FPS游戏市场。其续作于1994年10月发售。十年后推出的《毁灭战士3》代表了同时期图形技术上的巅峰水平。

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容

01 源氏 剧情影像 12:29
02 源氏 BOSS战演示 10:20
03 潜龙谍影3生存 + 潜龙谍影ACID 2 .... 05:23
04 魔野仙踪OZ 上手指南 06:46
05 零 刺青之声 05:31
06 龙背上的骑兵2 地上战BOSS战术影像 07:24
07 君临都市 02:14
08 九十九夜 + 召唤之夜外传 黎明之翼 03:48
09 代码世纪 05:24
10 ENDING SONG 01:38

影像攻略强化期间
为你呈献3款新作影像攻略！



零 刺青之声 最新影像



小提示：杂志内文中有 游戏光环 Gamehalo 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

每期固定栏目

新作发售表 12
近期即将发售的游戏列表

排行榜 22
检阅游戏销售的实际成绩

黄金眼 24
最近发售游戏的多视角评价

火热秘技 90
最快速、最实用的秘技火热呈上

电子竞技场 92
报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力

自由谈 94
让读者玩友在此畅所欲言

互动信箱 97
一起办好属于大家的游戏杂志

游风艺苑 98
拿起画笔，描绘你自己的游戏

编辑部的故事 99
讲述小编们自己的故事

读编往来 101
读者与编辑的轻松交流

小编寄语 104
倾听小编们的生活感悟

游戏索引

◆本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

GBA

魔界奇兵 敲响天国之门 26
桃太郎电铁G 组成黄金牌组吧！ 25

NDS

JUMP超级明星大乱斗 9
SD高达G世纪DS 90
加油五右卫门 东海道中 大江户天狗归还之卷 90
三国志DS 8

NGC

豆丁机器人 90
火焰之纹章 苍炎之轨迹 27

PS2

创圣之机械天使 AQUARION 26
高达 真冒险谭 失落的G之传说 24 52
幻梦狂想曲 14
临界速度 8
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑 26 76 84 90
魔野仙踪 OZ 24 44
破烂机器人的浪漫大活剧 25
人见人爱！块魂 24 30
杀手7 26
新鬼武者 幻梦之晓 8
喧哗番长 90
樱大战V 再见，吾爱 24 59
影牢Ⅱ 暗黑阴影 25 28
影之心 新世界 18
源氏 25 36
召唤之夜外传 黎明之翼 16
重装机兵传说 砂尘之锁 26 87
装甲核心 最后的佣兵 8
捉猴啦3 90

PSP

冒险人 25
脱狱潜龙：清算 26

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈汝康 董磊 冯蔚骏 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
通信地址：兰州市雁家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年8月16日
定价：人民币9.80元

www.plumbook.cn

栏目主持：星夜&SOUL

游戏情报站

世嘉街机展《死亡之屋4》、《格斗之王XI》等大作出展

特报 世嘉2005夏季街机展召开，《死亡之屋4》、《格斗之王XI》、《GGXX》新作公开

世嘉于7月7日召开了街机个展，展出了该公司的多款街机新作。本届展会面向媒体及街机运营商等内部人士开放，展出的游戏都是将于今年夏季至冬季期间推出的最新作品。

●《死亡之屋4》



本届展会最受关注的作品就是《死亡之屋4》，本作最初于今年E3展上展出了游戏影像，是世嘉的“NEXT LEVEL”系列多款次世代游戏之一。本作采用的是世嘉新研制的次世代CG基板“Lindbergh”，采用62英寸的宽屏幕，街机筐体本身则是采用了形似丧尸的造型。玩家使用的光枪是冲锋枪，而子弹装填方式不再是朝屏幕外开枪，而是摇晃冲锋枪。本作目前预定于冬季发售。预计其后也将会推出PS3和Xbox 360版。

《死亡之屋4》采用了不少新系统。被丧尸抓住的时候，画面上会出现“DANGER”字样，这时候要不断摇晃手中的枪，直到将“SUCESS”槽蓄满，才能摆脱丧尸，若失败就会遭到攻击。在BOSS战的时候还有Cancel槽，此槽蓄满的时候可以抵消掉BOSS的全部攻击。本作中也有手榴弹之类辅助武器。


同屏出现的丧尸数量大幅提升





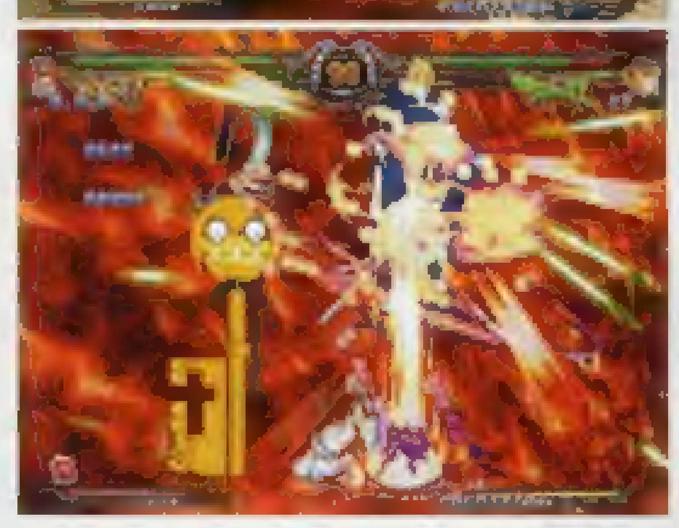
●《格斗之王XI》

《格斗之王XI》是“《KOF》系列”的正统第11部作品，首次采用罗马数字表示。本作采用的是Sammy的Atomiswave基板，加入了多名新角色，并且采用了队伍所有成员共用的“技能槽”，防御取消等动作会消耗“能量槽”。本作将《KOF2003》任意切换角色的“MultiShift”系统进化为“QuickShift”系统，玩家还可以利用新增的“SavingShift”系统在特定情况下逃开对方的攻击，队伍的领导者有“DreamCancel”的能力。

●《罪恶装备XX SLASH》

《罪恶装备XX SLASH》以《罪恶装备XX #RELOAD》为基础，将于今年秋季投放市场。本作新增了“圣骑士团SOL”和“A.B.A.”(街机版新加入)两名新角色，原有角色也会追加新技能和进行能力调整。




▲两名新增角色的战斗画面。

微软欲联合任天堂对抗索尼？

事件 微软旗下Rare制作室确定为NDS开发游戏

最近，Rare制作室在官方网站的一则招聘启事确认了流传已久的传闻：微软将为NDS开发游戏。

Rare此次招聘的职位主要有两个，其一是“有经验的3D美术师(NDS)”，其二是“游戏程序师(NDS)”，Rare并没有在招聘启事中作过多要求，仅仅要求应聘者熟练掌握3D开发工具、熟练使用Maya、善于贴图和建模制作、有丰富想象力、熟练掌握C/C++，并且有意与他们一道开发NDS游戏。虽然Rare没有正式公开他们正在开发的NDS游戏项目，这则招聘启事已经很明确地证实了人们的猜测。

Rare原本是任天堂最重要的第一方游戏软件开发商之一，其“《超级大金刚》系列”位列任天堂4大镇社之宝，N64的《007黄金眼》更是有史以来销量最高的家用机FPS游戏。后来微软从任天堂手中高价收购了Rare制作室。虽然为对手开发游戏似乎有点不可思议，微软目前毕竟还没有掌机业务，在掌机上扶持任天堂，进而压制索尼这个最重要的对手也未尝不可。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

“S·E聚会”提供200台《FFⅫ》试玩机

事件 S·E欲打造日本最大第三方个展，《FFⅫ》新试玩版公开

Square Enix将于7月30日和7月31日在TGS的举办地幕张会展中心举办私家展会“Square Enix Party 2005”，本届展会将会提供S·E的大批新作试玩，而其中最大的热点自然是《最终幻想Ⅻ》。考虑到多数来参加此展会的观众都是为了《最终幻想Ⅻ》，S·E不仅会提供该作的最新试玩版，还准备了200台试玩机，希望前来参观的观众都有机会亲自体验这款巨作魅力。

这次S·E共租用了幕张会展中心的9、10、11号三个大厅，展出面积相当庞大，并且S·E的多数游戏都会出展，包括PS2《最终幻想Ⅶ 地狱犬的挽歌》、PS2《代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者》、NDS《史莱姆总动员2》、PS2《格兰蒂亚Ⅲ》、PS2《王国之心Ⅱ》等，之前公布的另类新作PS2《重金属惊雷》也将会首次展出试玩版，并且届时预计也将会有神秘新作公开。除了这些期待大作的试玩外，现场还有各种活动，包括抽奖活动、植松伸夫、崎本仁以及知名声优的脱口秀等。


■《格兰蒂亚Ⅲ》也将首次提供试玩版。



《生化危机》双新作给你无限惊喜

软件 PS2版《生化危机4》收录新剧情，NDS版开发中？



Capcom的官方论坛最近传出PS2版《生化危机4》的最新消息，该作中将会收录大量新内容，除了新的武器、道具、新动作外，本作中还将有5段新剧情，在这一部分内容中，玩家将会扮演Ada展开新的冒险。不过Capcom目前并未正式向媒体公开PS2版《生化危机4》到底会有哪些新内容。

Capcom曾经多次坚决宣称《生化危机4》是NGC独占游戏，不过最后还是决定推出PS2版。该作NGC版目前在美国的销量已经突破50万套，不过显然未能达到Capcom的期望。这次《生化危机4》转投PS2不禁让人想起了当年的《代号：维罗尼卡 完全版》，看起来如今的PS2版《生化危机4》应该也是“完整版”性质的作品。

或许是为此事而给任天堂一个交代，近日NDS版《生化危机》的消息开始浮出水面。据英国媒体报道，Capcom目前正在开发一款NDS版《生化危机》新作。该作将会是该系列第一作的重制版，并且将会采用大受好评的NGC版《生化危机4》的肩后视点。采用这样的视点自然就意味着该作将会是一款真正的全3D游戏，而不像原作那样采用3D的人物＋预渲染的CG背景。NDS的触摸屏也将会在本作中发挥重要作用，玩家可以在屏幕上划过，这样就可以指挥克里斯或者吉尔挥舞手中的刀。并且触摸屏预计也将会用来作为解谜和各种迷你游戏的操作。不过Capcom方面目前并未确认这则报道的真实性。

《PGR3》：这是游戏画面！绝非照片！

软件 《PGR3》纽约唐人街惊人画面体现Xbox 360真正实力

6月底，英国Bizarre制作室公开了一张《哥谭赛车计划3》的游戏画面(图1)，这张画面是游戏中赛道周边环境的一角，显示的是纽约市唐人街的街边建筑。然而由于这张画面实在是太逼真，以至于令人完全看不出与实拍照片的区别，因而画面发布之后立即引起人们的激烈争论，一些玩家认为，Bizarre所发布的画面根本就是照片，Xbox 360不可能实现那样逼真的画面。

为了证明他们没有愚弄玩家，Bizarre不久后在其官方网站发布了这张游戏画面与其多边形建模网格图的对比，Bizarre的发言人向玩家保证，这绝对是来自游戏中的实际画面，并且没有经过任何修饰。而这个场景也并非为了展示Xbox 360的强劲实力而特别制作的，这样的场景在游戏中俯拾皆是。为此，Bizarre又从开发机中随意截了一张场景图(图2)，以及该场景的网格图。这张画面同样是在纽约唐人街，同样让人几乎看不出与照片的区别。并且按照Bizarre方面的说法，《哥谭赛车计划3》的成品还将加入更多视觉特效，其实际效果将会在目前公布的这两张画面之上。

《世界街头赛车3》开发至今已经有2年多的时间，该作的开发仅美术人员就投入了35人，还有很多细节部分是外包给其他公司制作的。不过今年E3上公开的《世界街头赛车3》的DEMO看上去似乎并不是很惊人。其原因是E3的DEMO是基于Xbox 360的Alpha开发机，其性能只有Xbox 360真正性能的三分之一。而如今Beta版的开发工具包已经发放给各游戏开发商，因此目前Xbox 360的游戏开发状态已经日益接近于其真正的应有水准。



▲(图2)从这张图可以看出本作的光影效果也是非常突出的，玻璃窗的光线反射非常真实。



◀(图1)游戏中的纽约唐人街一角，你能看出它与照片的区别吗？




▶从这张网格图来看，其实这个场景用到的多边形数量并不多，画面之所以逼真应归功于高质量的贴图。

www.plumbook.com

新闻短波

Namco合并案全票通过 Bandai于6月23日召开股东大会正式通过了之前提出的与Namco的合并提议，而Namco方面也于6月27日召开股东大会，与会的2000多名股东全票通过了合并提议。至此Namco与Bandai的合并案得以顺利通过。Namco副会长高木九四郎表示，Namco与Bandai将于9月中旬公布两家公司合并后的战略计划。

SCE亚洲分公司 SCE于7月1日起成立了"索尼电脑娱乐亚洲分公司"(Sony Computer Entertainment Asia)，该公司由SCEH的常务董事安田哲彦兼任社长，今后泛亚洲地区的业务运营将由这家SCEA负责。并且SCE方面将会成立一家新的大型游戏制作室"索尼电脑娱乐日本制作室(Sony Computer Entertainment Japan Studio)"。SCE的全球各大游戏开发部门都将由目前的SCEE行政总裁Phil Harrison掌管。

PS3可下载电影 SCEA总裁平井一夫透露，SCE正在考虑为PS3推出网页浏览器，并且用户可以从网络上将电影等各种媒体文件下载到PS3的外置硬盘中。用游戏机下载电影的想法实际上从PS2时代就已经考虑过，不过由于当时网络环境还不够成熟，因而最终并没有实现。

S·E超低价顶尖大作 Square Enix宣布将会推出一系列PS2游戏的廉价版"Ultimate Hit"系列，这批游戏的售价各为2940日元，首批4款作品降将于9月8日发售，分别为：《最终幻想X》、《最终幻想X-2》、《王国之心》、《王国之心最终混合版》。



世嘉的次世代冷饭 世嘉目前已经与旧金山的游戏开发商Secret Level签署合作协议，Secret Level将会在PS3和Xbox 360上开发大批世嘉经典游戏的复刻版和重制版。Secret Level目前正在开发的游戏还有为Capcom开发的《快打旋风 适者生存》以及为育碧开发的《美国军队：士兵的成长》。

《铁拳5.1》 Namco于7月初在日本推出了街机版的《铁拳5.1》，这款修正版中，玩家受身时由原本的不可防御状态改为可防御状态，增加了更多的中下段攻击与摔技；倒地的追加攻击伤害力由原来的100%降低为70%，取消了Clean Hit的可能性；墙壁系统有小幅改动，各角色的招式判定、伤害力、连续技条件等也进行了修正。



军方报纸的游戏指南 美国国防部授权的《星条旗》日报宣布将于8月27日出版一本游戏指南书《The Gamer's Guide to the Galaxy of Cool Electronic Stuff》，该书为全彩印刷，内容包括大量最新电视和电脑游戏的前瞻、评论，掌机、周边配件以及一些应用在娱乐中的新技术等，甚至还有今年E3展的深入报道。这本指南书是为驻扎在全球各地的美国士兵准备的，游戏是他们日常生活中的重要娱乐方式。

PS3首发售价44800日元低于成本1万日元?

特报 为获得市场主导地位索尼预计3年内亏损2400亿日元

据日本《东洋经济》报道，美林证券日本分公司的分析报告显示，PS3的制造成本预计为54000日元。

美林证券根据索尼发表的PS3性能规格，以2006年春的预估零部件行情，对PS3的制造成本进行了分析。CELL处理器、RSX图形芯片以及BD-ROM光驱的成本预计各为1.1万日元，加上其他元器件之后，PS3的造价约为5.4万日元。按照业内的惯例，索尼必然会以低于成本的价格销售PS3。按照美林的预计，PS3的售价应该是日版44800日元，美版399美元。PS3上市一年内预计销量在1000万台以上，净亏损额约为1300亿日元。



当年的PS2发售后第一年内，SCE净亏损为511亿日元，而到了第二年就转为盈利829亿日元，第三年利润达1126亿日元。然而，这一次新主机大战中，微软由于已经奠定势力基础，因此索尼面临的竞争将会空前激烈。美林证券认为，微软有可能在P S 3上市时调低Xbox 360的售价，而这将意味着空前惨烈的价格战。索尼在第2年内将会继续承受800亿日元的亏损，第三年仍会有300亿日元亏损。也就是说，微软若采用金钱战术，索尼需要准备2400亿日元保住其市场主导地位。而这还不包括索尼的一些战略性先期投资，例如已经向CELL投下的2000亿日元研发费用。

虽然索尼并没有透露PS3的成本，SCE社长久多良木健在接受《东洋经济》采访时确认该主机的售价将会相当高昂。"消费者认为一款产品是否太贵主要是出于性价比的考虑，我们的产品对于消费者来说将是完美的，他们会说：'嗯，我要更加努力工作把它买下来'，我们希望人们会有这样的想法。"久多良木健说，"当任天堂的16位机只有39800日元时，我们的第一代PS售价为39800日元。当时媒体都认为太贵了，不过最后它还是成功了。去年PSP上市时GBA不足1万日元，而PSP卖2.5万日元。结果人们还是通宵排队购买，上市第一天就卖光了。我相信PS3绝对是人们需要的产品。"

"东京游戏展2005"走在前端展望未来

特报 "东京游戏展2005"宣传海报及参展商初步消息公开

日本电脑娱乐供应商协会(CESA)以及日经BP公司日前公开了"东京游戏展2005"的进一步消息，目前已经有超过50家发行商报名参加本届展会，并且Xbox 360和PS3预计都将展出试玩版。不过与往年一样，任天堂今年依然不会参加TGS。本届展会将于9月16日～18日期间在幕张会展中心召开，从7月19日开始接受订票。今年东京游戏展的主题是"走在最前端展望未来吧！"

去年东京游戏展的亮点是PSP和NDS两大掌机，而今年的TGS 2005最大的看点则是PS3和Xbox 360。SCE社长在去年的"PS会议"中已经表示将会在今年的TGS上提供PS3游戏的试玩版，而Xbox 360也将会提供接近成品的游戏试玩版。微软方面目前已经确定将于7月25日下午1:30在东京召开全程90分钟的"Xbox峰会2005"，届时将会公布新一批日本Xbox 360游戏阵容以及新加入的游戏厂商。日本Xbox事业本部长丸山嘉浩表示，这次发表会将如同E3一样盛大。今年的TGS由于是Xbox 360发售前最后的全球性大型游戏展会，微软相信会以高姿态全面参展。



中文版《三国志V》 台湾光荣宣布，目前正在发售中的《三国志V》将于8月10日在台湾推出繁体中文版。这是继《天地之门》之后的第2款正式公布的中文化PSP游戏。

《FFVII：AC》UMD版 Square Enix确认UMD版《最终幻想VII：再临之子》将于9月14日与DVD版同步发售，预订本作的玩家将会获得一张《高速战斗音乐精选》CD，这里面的音乐摘录自9月底发售的《最终幻想VII：再临之子》原声音乐CD。

50万台韩版PSP SCEK方面表示，由于PSP在韩国大受欢迎，在发售后2个月的时间里已经卖出了13万台，SCEK方面目前已经将年内韩版PSP的销售预期上调20%，预计2005年内可以卖出50万台。

PSP版《指环王》 EA目前正在开发一款PSP战略冒险游戏新作《指环王：战略版》，本作将于11月在美国发售。

CELL的军事用途 美国Mercury Computer Systems宣布与IBM合作，将CELL处理器应用到该公司旗下的军事、医疗和科学模拟计算领域的各种电脑产品。

PS3取消路由器功能 在接受《日经电子》采访时，久多良木健表示出于成本考虑，将会取消PS3的路由器功能。PS3初公布的规格中包含3个以太网接口，具备宽带网络路由器的功能，连接到PS3上的设备可以将PS3当作网络集线器使用。

UCG短信新闻

完全不用泡在网上、也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们尤其是"UCG新闻官"SOUL精选的1～2条短信新闻。加入方法如下：(5元包月)

中国联通用户 发送RB到9355700
中国移动用户 发送RB到3355700

www.plumbook.cn

《GTA》暗藏性游戏惊动白宫

事件 美国前第一夫人希拉里向《圣安德里亚斯》开战

美国ESRB会长Patricia Vance表示正在调查《横行霸道：圣安德里亚斯》的一个叫做《Hot Coffee》的MOD版游戏，这个由荷兰玩家制作的MOD版本据说通过破解代码将原作中暗藏的多个迷你游戏暴露了出来，而在这些迷你游戏中，主角将会进行大胆的性行为。该MOD版中的这些迷你游戏已经证实确实存在，而ESRB的调查主要围绕于这些迷你游戏是事先已经存在，还是由MOD作者自己设计的。如果这些内容是事先存在的，Take-Two就触犯了有关游戏发行商必须向ESRB"提交游戏相关全部内容"的规定。

"ESRB系统是基于消费者的信任，他们越来越依赖于ESRB提供的游戏的完整而精确的信息。如果在对围绕于该MOD版的各个方面内容进行深入调查后，我们发现了确实有违反规定的事实，我们将会采取适当的行动。"Vance在声明中说。

在ESRB发表这项声明之前，Tem Leland Yee议员曾经表示ESRB没有做好他们本职的评级工作，反而处处考虑到实际经济利益。Yee暗示说，这个评级机构一直都故意避开AO级(Adult Only，仅限于成年人，ESRB的最高限制级)，因为多数主要零售商是不销售AO级游戏的，而这就限制了此类游戏的广泛流通。Vance则公开表示Yee多年来对于ESRB的抨击是在破坏ESRB的整体性，Yee所指出的"所有M级游戏都没有得到适当评级"的说法是没有任何法律依据的。

Rockstar方面对于此事做出了官方表态，Rockstar的声明中表示他们将会全力支持ESRB的调查工作，并且相信ESRB的评级是公正客观的。至于《Hot Coffee》中所存在的色情内容，Rockstar的发言人表示他们的游戏中是没有这些内容的，这些内容纯粹是MOD爱好者们自己创作的，而MOD爱好者们的行为是游戏发行商和ESRB都无法控制的。《Hot Coffee》的作者Patrick Wildenborg则表示他只是通过补丁将游戏内原本隐藏的这一部分内容暴露出来。

7月14日，《Hot Coffee》事件再度升级。美国前第一夫人希拉里·克林顿正式介入此事，并且委派联邦贸易委员会(FTC)彻查《GTA：SA》。希拉里同时表示，他很快就会起草一项法案，以法律措施强行阻止零售商向青少年销售此类游戏，违反者将会被处以5000美元罚款。希拉里准备今后委派FTC对ESRB的M级游戏进行重新核查。对此，美国娱乐软件协会(ESA)主席Douglas Lowenstein表示，希拉里的立法提案是违反宪法的，因为艺术表达方式是受美国宪法第一修正案保护的。

流言板

《异度传说 第三章》开发中?

日本方面的消息显示，《异度传说 第三章》目前正在开发中。最近知名声优迁谷耕史在其个人网站中透露，他目前正在为《异度传说 第三章》配音。迁谷耕史表示他在本作配音的角色叫做Voyager，这是手机版《异度传说前传》(Xenosaga：Pied Piper)中的重要角色，在《异度传说 第二章》中也曾露面。迁谷耕史并没有透露本作的对应平台，不过据推测该作应该同样是PS2游戏。

简评："《异度传说》系列"是一个恢宏壮阔的作品，之前的《第二章》并未完结，推出《第三章》只是早晚的事。虽然Monolith并未正式公布本作，相信在9月的TGS上应该就会有消息了。

可信度：★★★★★

Xbox 360将预载游戏?

日前国外网站Joystiq传出一则消息称："Xbox 360将预载游戏?"立刻引起了人们的官方关注。不过经过GameSpot的求证，所谓免费预载的"游戏"实际上是一个叫做《Neon》的互动程序，由Llamasoft的的Jeff Minter设计。这个程序会以迷幻的图形和色彩表现音乐的律动，并且可以使用4支手柄各控制一个图形层，做出各种各样有趣的视觉效果。

简评：主机系统中预载一些有趣的程序并不稀奇，在外接硬盘上预载小程序也谈不上什么新鲜。至于预载游戏……若微软打算推广网络游戏，预载一款网络游戏的客户端倒也不失为两全齐美之计。

可信度：★☆☆☆☆

"PlayStation 3"LOGO暗藏玄机?

从PS到PS2，"PlayStation"的LOGO设计并没有什么变化，而到了PS3，"PlayStation"的字体完全变样了。如果仔细观察的话，你就会发现变化的不只是字体，PS3的LOGO实际上是"PLAYSTATIOn"，注意，最后一个字母是小写的"n"。据日本方面报道，索尼已经在日本专利局注册了"PLAYSTATIOn"的商标。

▲用这样的字体还真是看不出来"S"与"5"的区别。

▲注意到了吗？n是小写的！

再仔细观察PS3的LOGO，你是否又发现了不妥之处？"PS3"看起来是不是很像"P53"(P五三)？索尼当然早已注意到这一点，索尼在日本专利局与"PLAYSTATIOn"同时注册的商标还有"P53"。虽然索尼并没有宣布此举的真正意图是什么，其用意是非常明显的，索尼显然是防止有模仿者利用LOGO的相似之处抢注商标，避免PS的品牌形象受到模仿者的破坏。

简评：索尼注册的这些商标是确有其事，不过若真是为了避免模仿者的话，索尼似乎应该还要注册几个商标，例如：PLAYSTATI0n(零和O的区别)、PLAYSTAT1On(一和I的区别)……

可信度：★★★★☆

Xbox 360 β版开发机泄露?

之前本刊已经报道过，微软在今年E3展上提供的Xbox 360游戏试玩版都是在α版开发机上运行的，其实际性能大约只有Xbox 360的三分之一。最近微软宣布他们已经将功能较为完备的β版开发机发放到第三方手中，而在专业Xbox论坛"Xbox-Scene"上最近流传出一张"Xbox 360 β版开发工具包"的照片，从这张照片来看，Xbox 360的开发机简直就是黑色版Xbox 360。



▲左边的是透明Xbox形状的Xbox开发机。

简评：之前流传出来的α版开发机造型与苹果G5电脑相同，如今的这个β版开发机看起来应该也是真的。不过我们更加关心的是：β版开发机真的能有之前α版的三倍实力吗?

可信度：★★★★☆

本期关注数字

市场规模暴增30%

据美国NPD Group发表的数据显示，5月份美国游戏市场比去年同期扩大了30%，销售额达到了3.19亿美元。由于《星战前传3》的上映，《星战》相关游戏全线热卖，PS2版《星战前传3》销量为49万套，Xbox版销量为37.8万套。4月份发售的《乐高星球大战》也是最畅销的游戏之一。据分析家统计，5月份美国十大畅销游戏占游戏总销售额的34%，销量占总额的26%。而去年同期分别为23%和15%。截至5月底，美国游戏机软件总销量为19.7亿美元。去年同期为17亿美元。

260亿美元软件市场

市场调查机构DFC Intelligence的研究报告显示，未来3年内游戏软件市场的规模将会扩大44%，从目前的180亿美元扩大到260亿美元。有趣的是，DFC的分析师David Cole认为，游戏软件市场的膨胀趋势将会因主流机种的区别而发生变化，也就是说，微软、索尼和任天堂任何一方在次世代争霸中胜出，都将导致软件市场规模的不同，而最低的增长幅度就是44%。不过Cole认为PS3继承霸主地位的可能性最高，"除非索尼犯下重大失误，否则我们没有理由相信PS3会失败。"Cole说。

至于整个游戏市场的总规模，根据全球四大会计公司之一的普华的分析报告指出，到2009年，全球游戏市场总规模将会从目前的254亿美元扩大到546亿美元。

www.plumbook.cn

NDS

三国志DS		SLG	
三国志DS	Koei	日版	2005年9月

最经典的《三国志》作品在DS重生！





光荣日前宣布，将在NDS上推出一款《三国志DS》。《三国志DS》是以系列史上最为经典的三代为基础改编的，玩家要扮演一位君主，为统一天下而努力。虽然游戏的基本系统承袭十多年前的《三国志Ⅲ》，但画面大大加强，已达到新一代掌机平台的水准，并充分利用NDS的双屏与触摸功能，从而实现了比PC版还要方便的浏览及操作方式。此外本作也有一些原创新要素，其中最吸引人的是玩家可以通过无线网络将玩家个人所建立的新君主与武将传送到其他玩家的游戏中，作为角逐天下的竞争对手。另外还能够通过无线功能与其他玩家进行武将单挑的小游戏，这令老玩家也倍感新鲜。 ［文：纱迦］



▲本作的插画可谓是体现了光荣公司一贯的美工水准。



▲标准的战斗画面。最经典的《三国志Ⅲ》，真是让人百玩不厌。

PS2

新鬼武者 幻梦之晓			ACT	
新鬼武者 Dawn Of Dreams		Capcom	日版	发售日未定

新鬼武者主人公身分揭晓！

之前官方一直不肯透露本作主人公灰烬之苍鬼的身分，不过现在我们终于得到了确切的情报！其答案非常令人震憾，所谓"灰烬之苍鬼"的真实身分是德川家康的长子、丰臣秀吉的养子——结城秀康！

结城秀康在历史上是真实存在的人物。他是德川家康侧室所生的孩子，虽然贵为德川家康的长子，但德川家康并不想把他立为继承人，反而把他送给丰臣秀吉当人质。没想到丰臣秀吉非常喜欢结城秀康，不但收他为养子，还让他去继承结城家的家业。据历史记载，结城秀康和丰臣秀吉情同父子，但在游戏中结城秀康却要打败丰臣秀吉，看来其中定有原因。

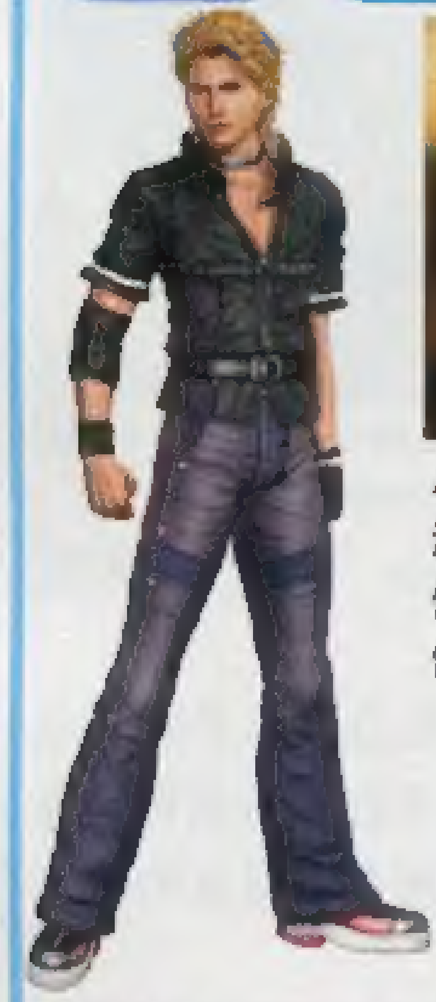
此外官方还公布了本作的新系统——鬼武侠。所谓"鬼武侠"是玩家在冒险途中引发的任务，只要玩家顺利完成任务，就能拿到特别奖励。［文：纱迦］



PS2

临界速度		RAC	
Critical Velocity	Namco	日版	2005年9月15日

速度与爱情，一起燃烧吧！





▲主人公索尔(Saul)的年龄为23岁，他是"斯派克鹰事务所(Spikehawk)"的一名驾驶员。他做人非常坦率，可能会为此在不知不觉中伤害到其他人。

在去年TGS展上就已经公布了《临界速度》，现在终于决定要在9月15日发售了。这是一款强调纵横无尽、自由奔放、极速爆走、爽快感十足的竞速游戏。相信由拥有《山脊赛车》这样的一流竞速作品的Namco来开发制作的这款《临界速度》，将会带给我们一种别样的速度快感。本作的游戏流程以任务制进行，收录的各种任务数量将超过40个。游戏途中还将穿插声画兼优，不输给RPG大作的剧情CG影像。

游戏本身：虽然是竞速游戏，但其实本作是非常强调故事的，本作的主要模式就是剧情模式，以主人公索尔的故事为主线展开。剧情的发展以任务制来进行，任务途中或完成任务后都会穿插过场CG交代剧情。剧情模式中的任务又分为必须完成的"故事任务"以及可玩可不玩的"自由任务"。任务的完成方法多种多样，有追踪、逃走、搬运、护送、破坏、竞速等等。因此从某种程度来说，本作也算是动作游戏。本作收录了数十台各种类型的车辆，包括房车、SUV(运动型多用途车)、跑车等等市面上主流的类型。根据任务的地理环境来选择合适的车辆是游戏中制胜的关键。你可以随心所欲地用各种个性化的改装零件来改装你的爱车，同时提升车辆的性能。

故事背景：游戏的故事发生在一个名为PRIYO CITY的拥有悠久历史和文化传统的城市，由城区、



▲女主角霍普(Hope)的年龄是24岁，一名"贝尔萨猫事务所(Belzacat)"的驾驶员。作为索尔的竞争对手，她在游戏中将与索尔擦出火花。



港湾、海滨、荒野、山岳共5部分构成。随着现代化工业再开发的进程，城市人口激增的同时，犯罪率也持续升高。以PRIYO CITY现有的警力应付如潮水般的罪案显得捉襟见肘。这时，一种被称之为"Stormer"的职业应运而生，该职业的特点是以高超的驾驶技巧来追踪、逮捕罪犯，并以此换取高额的赏金。而我们主人公们所从事的，正是这种充满刺激的职业…… ［文：阿迪］







&3DM-SMV
www.plumbook.cn

集合27部漫画作品、共150位以上超级明星角色的梦幻之作！

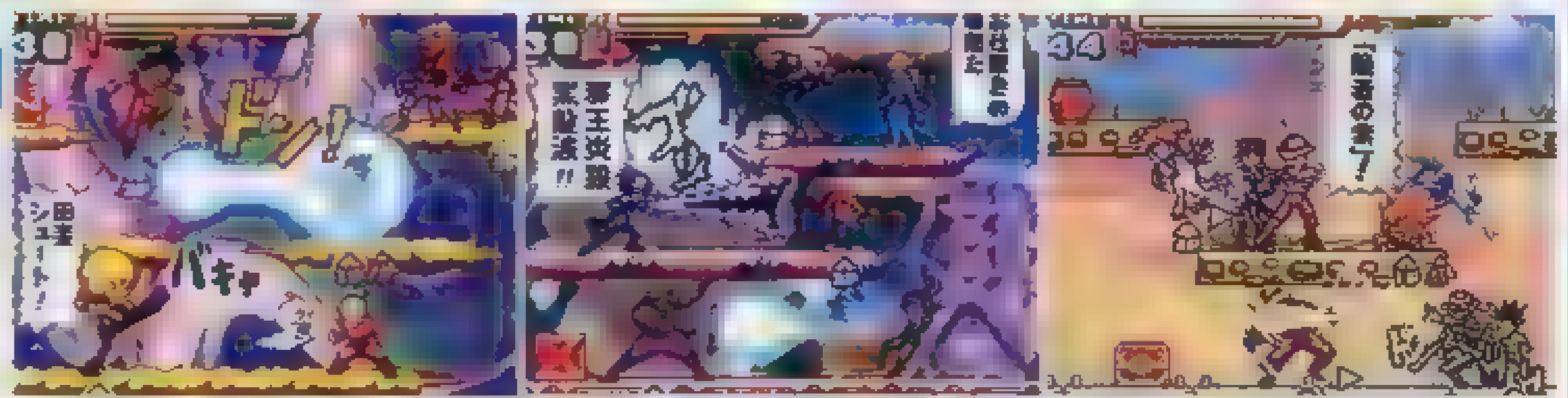
NDS | **JUMP超级明星大乱斗** | **ACT**
JUMP SUPER STARS | Nintendo | 日版 | 2005年8月8日

《JUMP超级明星大乱斗》集合了日本第一大少年漫画杂志《少年JUMP》上多年来的众多漫画明星，让他们在同一个2D舞台内展开一场大乱斗。看



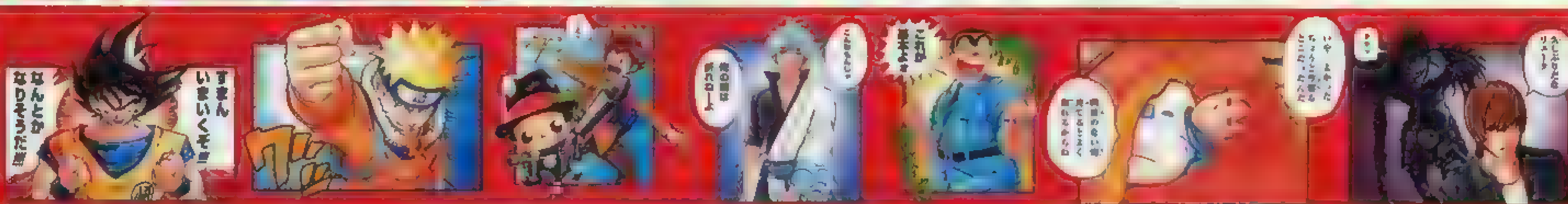
到如此众多的漫画明星登场，相信对绝大多数漫画迷们来说，这是一款梦幻之作！而以任天堂开发“《任天堂全明星大乱斗》系列”的经验以及该公司在动作游戏上的造诣，相信本作的手感和可玩性会相当高！

关于本作的系统，其实从上一次报道到现在并没有太多的新情报公布。不过还是让我们回忆一下吧！游戏采用组队战的形式，玩家要在开始游戏前从众多漫画明星中选出自己使用的数名角色。游戏时，NDS的上屏幕会显示主要的对战画面，而下屏幕则显示被称为“漫画式人物版”的独特画面。漫画式人物版如同标准的漫画一般被分成许多格，每个格子里都有一名玩家在游戏开始前所选择的角色。当游戏中途需要更换所使用的角色时，玩家只要点击相应的格子就可以即时更换角色了！

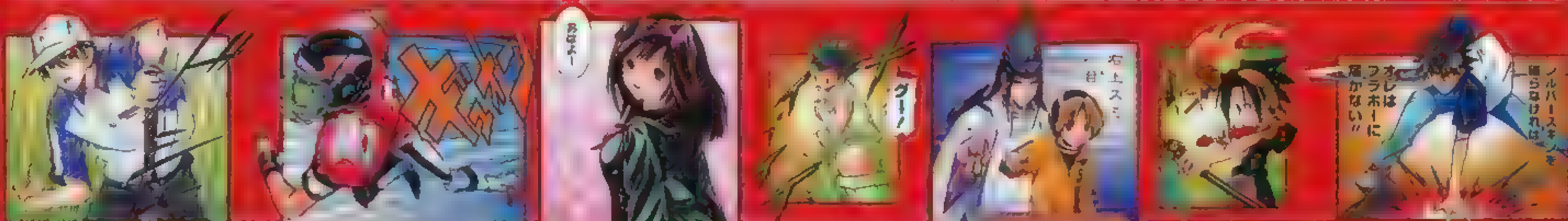


▲《龙珠》、《幽游白书》、《乔乔冒险奇遇》 光这几部超大作 就足以让无数人掏钱购买这款游戏了。在这些作品的带动下 许多原本不被玩家熟悉的漫画也开始一起被接受，其结果就是所有漫画的热销！

本作到目前为止所公布的情报中，最重要的登场的漫画作品表了！已经确认，共有27部来自《少年JUMP》作品的总共150名角色在本作中登场！已经公开的就是如下面大家所看到的22部作品，其中包含了《龙珠》、《幽游白书》、《火影忍者》以及《海贼王》等超大作漫画，真是名副其实的超级明星组合！而根据截稿前最新消息，第23部作品是超热门漫画《乔乔冒险奇遇》，看来剩下的几部作品也很可能都是超热门漫画，就让我们一同期待《JUMP》和任天堂的进一步公布吧。 [文：阿修罗 & SOUL]



《龙珠》	《火影忍者》	《家庭教师REBORN》	《银魂》	《这里是葛饰区龟有公园前派出所》	《眼镜少年》	《死亡笔记》
(《DRAGON BALL》)	(《NARUTO－ナルト－》)	(《家庭教師ヒットマン REBORN！》)	—		(《ピューと吹く！ジャガー》)	(《DEATH NOTE》)



《网球王子》	《光速蒙面侠》	《草莓百分百》	《猎人》	《棋魂》	《通灵王》	《武装炼金》
(《テニスの王子様》)	(《アイシールド21》)	(《いちご100%》)	(《HUNTER×HUNTER》)	(《ヒカルの碁》)	(《シャーマンキング》)	—



《幽游白书》	《爆裂！鼻毛真拳》	《强棒出击》	《游戏王》	《格雷少年》	《黑猫》	《浪客剑心》	《海贼王》
(《幽★遊★白書》)	(《ボボボーボ・ボーボボ》)	(《Mr.FULLSWING》)	(《遊☆戯☆王》)	(《D.Gray-man》)	(《BLACK CAT》)	(《るろうに剣心 明治剣客浪漫譚》)	(《ONE PIECE》)

PS2 | **装甲核心 最后的佣兵** | **ACT**
Armored Core Last Raven | From Software | 日版 | 2005年8月4日

PS2上最后一款《装甲核心》！

《装甲核心》很快又要推出最新作了，最新作有着许多和以前不同的特点！第一，就是本作将是系列的第十款作品，而且还是系列作在PS2上的最后一作，因此具有很高的纪念意义，本作也将在系统上高度集合系列作以来的精华。“《装甲核心》系列”自1997年诞生以来，系列前9部作品在日本已经销售了180万套。第二，系列作自进入PS2平台以来，开场动画





就一直是经典，这次为了纪念系列第10部作品的制作，FromSoftware特地请来了日本电影导演樋口真嗣以及电影特效师佐藤敦纪来参与本作的动画制作。

系统方面，本作的创新在于加入了“部件破坏”系统，各部件都有自己单独的HP，因此就有单个部件被破坏的可能了。剧情方面，本作更是大胆引入了“多重结局”系统，根据玩家所采取行动的不同，玩家会从最开始的中立状态变得倾向于某个势力，游戏一共设置了总共6种结局！看来要想打出所有的结局决不是一件容易的事。此外，本作在系列中首次加入了人类的演出，不论是动画场面还是游戏画面，都可以清楚地看到人类和机器装甲在体型上的巨大反差，从而给人更强的临场感。 [文：SOUL]



顺流逆流

神游·任天堂·iQue DS与中国大陆游戏市场

转眼间，神游进军中国大陆市场已经将近三个年头了，一直以来都想为之说些什么，然而正所谓关心则乱的缘故，生怕因为执着之爱导致公正心的丧失，故未敢轻言。值iQue DS正式上市之时，实乃我国广大游戏玩家期待已久的业界盛事，笔者按捺不住激动的心情，聊发感想以壮行色。

文 特约撰稿人 太阳黑子工作室 DARKBABY

编 SOUL

顺流逆流

排队是一种极端的痛苦，今年四月末的一次久违的排队却让笔者感触颇深。那天是第九城市在上海徐家汇太平洋电脑城举行的网络游戏《WOW》(《魔兽世界》)首卖会，数千人的队列长达里许而巍为壮观，许多途经的老人也感叹这是多年未见的空前盛况。置身于人群中，不禁让我联想起日本著名的《DQ》队列，那些脸色洋溢着期待和满足的青年玩家们，又有多少不是在昔日的《马里奥》和《魂斗罗》的熏陶下迷恋上电子游戏的呢？后来根据相关报道获悉，当天在北京和成都等大都市同样也出现了排队的盛况。

海外媒体素来嗅觉非常敏锐，《纽约时报》和《朝日新闻》相继刊登了中国大陆游戏产业高速发展的相关报道，《纽约时报》甚至宣称中国的游戏人口总数已经超过6000万人，近未来有望超越日韩成为世界第三大市场。根据今年5月末纽约纳斯达克证券交易所统计显示：中国最大的网络游戏运营商盛大公司的股票总市值已经接近60亿美元，远远超过了Square Enix和Namco等海外老牌游戏厂商。PC网络游戏流行造成的盛世荣华背后，那些试图耕耘游戏机游戏这片处女地的厂商们却正面临着极大的困境。笔者在《WOW》首卖会当天顺道走访了马路对面的索尼PS2CN专卖店，门可罗雀的凄凉景象和周遭的喧嚣繁华形成了强烈反差。近日各家PS2CN专卖店正举行大减价促销活动，业界一直在传闻索尼清空库存后将从中国大陆游戏市场全面撤退，这样的迹象似乎越来越明显。始终贯彻坚实发展路线的苏州神游科技的日子也并不好过，过去三年间为拓展市场付出了惨重代价，据说亏损额近乎天文数字，所幸隐藏在幕后的任天堂拥有足够实力和耐心。我们暂且不去计较所谓6000万游戏人口的真实性，但是PC网络游戏人群的绝对多数却是明摆着的现实，游戏机玩家群大多习惯于使用廉价的盗版，正版行货完全缺乏足够生存空间。任天堂最初对于开拓中国大陆游戏市场还存在着许多顾虑，因为在草创阶段的神游科技要面对着无论产品和市场认知度均远高于自己的，但也是同时期进入的索尼，但是神游却凭借刻苦精神渡过了困境。虽然神游机因为诸多客观因素销售并没有达到预期目标，但神游科技却在很短时间内完成研发人员招募、市场渠道架构乃至品牌推广等多项艰巨工作，其实绩得到了母公司任天堂的充分肯定。任天堂决定加快投入产品项目的步伐，随着神游GBA等产品的接踵上市，神游科技良好的售后服务质量已经获得了消费者的广泛口碑。进入2004年，任天堂对于中国大陆市场越来越重视，岩田聪和山内克仁等高层先后来到苏州考察，该年年末商战期间，神游临时紧急开辟的两条NDS生产线为任天堂解决全球范围的供货不足问题缓解了燃眉之急，为任天堂年末商战的全面胜利立下了汗马功劳。



从任天堂社长岩田聪去年下半年以来的三次媒体访谈中我们可以大致了解到这家游戏老铺的未来战略构想。2004年10月接受《日本经济新闻》专访时岩田聪就公开承认神游项目处于“赤字经营”状态，他同时也保证任天堂有足够耐心去挑战中国大陆市场，即使连续亏损五年乃至十年也不会有所动摇，任天堂可以说是做好了长期战的心理准备。转眼到了今年1月初，岩田聪又接受了地方媒体《京都季刊》的采访，他认为日欧美三大传统娱乐消费市场由于竞争进一步激化而逐步趋向饱和，中国和印度是世界上两个正高速崛起的巨大潜在消费市场，任天堂产品必须尽早进入这些地域，才能确保在未来继续保持良好业绩。是时正值山雨欲来风满楼之时，任天堂无论在家用主机平台还是携带主机平台都面临着来自竞争对手的沉重压力，为了避免因为身陷未来可以预见的价格泥沼战而导致的赢利的削弱，任天堂必须未雨绸缪地积极开拓新的消费市场。6月15日，神游科技正式发表iDS计划后，岩田聪为此再次接受《日本工业新闻》的专访，他宣称iDS的发售是任天堂全球战略的重要一环，**今后包括GBM、“革命”等所有任天堂新产品不但将全部转移到中国大陆生产，而且还可能计划在中国和全球其他地区同步发售**。岩田似乎对未来前景充满了信心，他认为今后两年间是充分检证其中国战略成败的最关键时期。

谋定而启动

过去的三年间仅仅算是神游科技(任天堂)对中国大陆市场的试探时期，iDS的发售则标志着其全盘战略真正开始启动，种种可靠迹象表明，这是一个酝酿筹备良久的庞大计划，寄托着无限的期待和梦想。

早在2004年初，相关人士向笔者透露神游科技正投入巨大人力物力开发独自的服务器接口API项目（API：应用程序Applications Program Interface的缩写），当时外界并不理解其真正的战略意图，因为任天堂系列软硬件产品可以应用到大规模网络功能的相当有限，神游机虽然提供游戏下载服务，但也并不需要大费周章架设独自的API服务器接口。直到iQue DS计划正式浮出水面，所有的一切才得以豁然开朗。任天堂在市场开拓的最初时期确实遭遇必然性的水土不服，曾经希望通过和有关政府部门合作联手扑灭盗版水货市场，后来又试图凭借超低价软硬件产品挤占市场，所有的努力结果都事倍而功半。几经挫折后，神游开始更加理性地应对恶劣的市场环境，iDS的市场诉求将与过去的神游机和神游GBA截然不同，**价廉物美不再是主要的宣传重心，提供水货和盗版无法享受到的内容服务才是赢得大市场的关键**。我们从岩田聪社长在GDC2005开发会议上的演讲内容可以勾勒出iDS未来的宏伟蓝图：**神游科技将为国内所有iDS用户提供简便快捷的网络服务，玩家不但可以通过Wi-Fi进行近距离无线对战，甚至还可以上网实现远程互动娱乐，最为至关重要的一点，所有这些服务都将完全免费！**针对中国市场地域广阔且消费层相对分散的特征，网络服务不但能够进一步提升游戏的附加价值，更有利于迅速建立起固定的消费群体，同时也是对抗盗版和水货的最终兵器，“收集、育成、追加、交换”这些过去由山内溥提倡的游戏四要素将在iDS主机上发挥得淋漓尽致。我们不妨大胆设想一下：未来官方可以通过网络不断提供游戏的扩充资料，例如赛车游戏的新赛道或RPG游戏的隐藏迷宫等，而玩家在连线对战的同时也能够自由交换游戏资料，例如《大合奏！乐队兄弟》等游戏的趣味性可以得到成倍提升。

光靠销售硬件的微薄利润并不足以长期维持神游科技的浩大开支，软件销售的利润才是真正的王道。开拓中国大陆家用游戏仅仅凭借神游科技一己之力难有大成，必须获得广大国内外第三方的协力支持，去年1月的ChinaJoy中国游戏展，两星Square Enix（现Square Enix中国有限公

司）社长本多圭司就曾经表示："只要神游或索尼的行货产品导入网络计划，Square Enix就有可能全面提供协助……"现在看来本多先生当初的发言颇具有暗示性，如果有了Square Enix等第三方的大力提携，神游科技未来的事业发展无疑如虎添翼。对于iDS计划的可行性，国内相关人士大多给予了积极的评价，一位当初曾经多次在公开场合对神游嗤之以鼻的模拟界著名人士近日向笔者感叹说："从近期的一系列大动作来看，神游公司的市场策略确实越来越趋于理性，不盲目以打击盗版水货的高调姿态登场，转而采用不可复制性的内容服务来争取市场，这无疑是走了一步妙棋。"该人士对于iDS的无线网络计划前景抱有的疑虑和笔者不谋而合："成功的最关键所在是所谓内容服务对于消费者真正具备足够魅力，此外还需要进一步加大市场宣传力度……"当今世界正处于高度发达的信息时代，所谓"酒香不怕巷子深"的说法早已经过时，"脑白X"的巨大商业成功就足以证明信息轰炸的巨大威力，笔者对于iDS内容服务的品质从来就没有存在过疑虑，但认为市场宣传的力度尚待进一步加强。

神游科技作为任天堂的第二方关联企业，其经营思想很大程度上一脉相承，延续了任天堂平实稳健的市场宣传风格。虽然经过了神游市场部门多年来不遗余力的努力，该品牌通过平面和网络等多种媒体渠道在核心玩家群体中建立了良好声誉，但是在更广泛的普通消费者群体依然缺乏影响力，基本属于"知者自知，不知者未闻"的状况。就PSP和NDS两大新世代新世代携带主机的影响力而言，前者显然远远大于后者，笔者曾经在《男人行》等10多份时尚媒体上看到PSP的相关内容，这些PSP报道当然都不是经由授意，完全属于追逐潮流的自发性行为，这也就是当年山内溥所鼓吹的"口耳相传效应"，国内很多青年人士或许知道PSP是索尼出品的可听MP3、看电影的携带游戏主机，却不知道NDS究竟为何物。所有一切原因我们并不能简单归咎于神游市场开拓不力，主要原因还是在于任天堂和索尼在中国大陆品牌影响力的差异，在绝大多数普通人的印象中，任天堂的印象还仅仅停留在红白机时代，笔者对此就有深刻体会。去年某日上班午休时候，某顶头上司无意间看到笔者正对着电脑酝酿一篇任天堂相关的文稿，他惊讶地说："你怎么现在还在宣传红白机啊？那个早已经是过时的东西了！"这一幕情景至今仍然刻骨铭心。一个品牌在一块完全陌生的土地上树立起影响力，往往需要漫长的时间积累，可口可乐和大众汽车等著名品牌就用了整整十多年才在中国大陆获得广泛知名度。神游科技目前还是重研发而少宣传，其宣传面仅限于一些专业性的媒体，缺乏向普通消费传达讯息的通道，如果要真正成为推动引导整个产业发展的领头羊，神游必须进一步扩大市场宣传力度。我们应该感到高兴，神游方面对市场动向还是拥有相当强大的把握能力，他们最近曾经进行了一次非常细致的市场调查，结果发现目前为止PSP相关的水货产品在中国大陆的出货量远大于NDS相关水货产品，同时认知度也完全与之成正比，他们正积极与多方媒体联系洽谈合作事宜，DS的市场宣传工作将进一步强化，除了与新闻出版署合作举办国内最高规格的"2005年度中国电视游戏竞技赛"（简称2005CGT）以进一步巩固核心玩家



层的影响力，该公司还将有更多举措以拓展在普通消费群体的知名度。

从最初的水土不服到今日的从容应对，任天堂为此付出了巨大的代价，神游科技的经营策略正日益趋于理性化。我们似乎不应该忽略这样一个细节，从今年开始，神游的产品已经悄悄放弃了"神游"这个商标而改用"iQue"这个英文商标，对此笔者曾经询问过有关人士，该人士表示**市场反馈结果显示"iQue"这个英文商标在主流的青年消费群体中的认同率要大大高于"神游"**，这无疑表明神游未来今后的市场宣传方向将进一步扩大延伸。另外，神游公司计划近期内把产品进一步推广到印度和南美等任天堂品牌过去没有覆盖到的海外市场，此举对于该公司尽快进入赢利状态必然起到积极推动作用。过去有许多人都对任天堂舍弃自家的金字招牌，大费周章打造全新的神游品牌这一举动感到困惑不解，如今其深谋远虑的战略已然初步展现在世人面前，目前为止许多国外企业全面进入中国大陆市场还存在许多无法逾越的政策壁垒，任天堂明智地采取了完全本土化发展的策略，借此更加灵活地布局筹划。据说岩田聪非常期望神游科技能够茁壮发展成游戏机领域的盛大，推测若干年后该公司进入正常赢利阶段，任天堂完全有可能计划将之推向资本市场获得融资，届时才是其中国大陆战略真正开花结果之时。

一路顺风

岩田聪不经意间为神游事业约定了两年之期，真正了解目前中国大陆游戏产业整体发展现状的人们，一定会为他敏锐的洞察力感到惊叹，因为未来两年的发展前景，不但对于神游是至关重要的，对于整个国内游戏都将具有决定性的意义。PC网络游戏大行其道确实推动了中国大陆游戏产业的迅速发展，甚至还诞生了盛大网络这样市值数十亿美元的庞然大物，但是长期的无序发展导致管理混乱、技术力薄弱和教育体制落后等现状始终没有改观。从去年下半年开始，国内网络游戏产业已经出现了明显的衰退征兆，根据来自ChinaJoy 2005的官方资料显示，今年参展的国内厂商数量比去年减少了二分之一，许多曾经红极一时的厂商因为经营难以为继而破产倒闭。另一方面，EA、维文迪等海外大企业纷纷在中国建立开发基地，和国内企业争夺有限的开发人才资源，人才危机呈现进一步深刻化的局面。即使盛大、九城这些市场的主导者，也正面临成本提升、收益减少的潜在危机。第九城市为赢得《WOW》的代理权，不但向暴雪支付了天文数字的代理授权费，还被迫承诺了许多不平等的合作条款，行事处处受到牵制。经过这些年的发展，中国游戏产业发展对海外的依赖性非但没有降低，反而呈现愈演愈烈的趋势。未来的两年间是全球游戏产业发生变革的重大转折期，如果中国游戏产业不能及时跟上时代步伐，必将再次被先行者远远抛在身后。

PC网络游戏的特性导致其存在着严重的发展瓶颈，玩家为了面对随时互动的虚拟世界不得不长时间正襟危坐在电脑台前，久而久之将对身心造成严重损害。日本已经将网络游戏很贴切地形容为"废人游戏"，因过度痴迷而出现了许多不事学业和劳作的重度中毒者，而在中国国内的受害者远有过之而无不及，网络游戏已经成为一种隐性的社会问题。诸多社会因素的交集，许多青少年处于精神生活严重贫乏的状况，最近北大和清华的大学生追捧芙蓉姐姐的低俗现象就充分证明了这一点，年初有家媒体对读者进行了抽样调查，结果有二成的人士声称迷恋网络游戏的主要原因是聊以打发长时间的空虚无聊，更有相当部分人士表示如果有令人感兴趣的新娱乐方式，将毫不犹豫地抛弃网游。从游戏设计的内涵思想上，**目前绝大部分的网络游戏的设计思想都是以时间作为兴奋控制点，如果玩家没有足够的时间去体验游戏，该游戏的乐趣势必会极大削弱。**

iDS是一款充满流行元素的时尚携带游戏主机，其独特的双屏幕和触摸屏将提供前所未有的新鲜乐趣，此外《任天狗》和《JUMP超级明星大乱斗》等游戏也在广泛消费者中拥有强大号召力。iDS的无线网络计划和PC网络游戏相比也具有非常明显的优势，首先千余元的硬件支出物超所值，享受免费无线上网而无须为昂贵的宽带月租费担忧，**无线上网能够真正实现拿得起放得下的随身娱乐**，无论在公车上或是课余午休时，我们可以随时和周围的人们交换游戏资料和联线对战。更为关键的一点，iDS的游戏内容完全绿色健康，对于调整身心不无助益。如果神游科技的工作人员能够成功向世人展示DS的独特游戏魅力，必然将引发一场全新的流行风潮。两年之约也隐含着一个众所周知的默契，由于PS2CN遭遇了预想以上的大挫折，索尼很可能至少在两年以内不会推出行货PSP产品，因此神游未来将在没有直接竞争对手的情况下拓展新市场，这无疑进一步加大了成功的可能。中国游戏产业的发展正处在一个关键的十字路口，神游在此时推出iDS无疑将提供全新的可能性，对于这款产品本身的革命意义无须赘废笔墨进行反复鼓吹，成败的关键还在于厂商是否能够最终成功将其引入消费者的视线所集。

笔者并不认为神游科技（任天堂）可以扮演中国游戏产业救世主的角色，但非常相信会成为推动变革的重要起爆剂，任天堂能为我们带来什么？管理、人才和技术——这些无疑都是目前所迫切需要的东西。

月前参加了一个上海举行的媒体小型聚会，遇见了神游市场部的Y君，寒暄一番后笔者向他谈起了亲历《WOW》首卖会千人行列的感受，两人相对默然感慨不已。

Y君忽然问我："你认为我们能够看到这样一天到来吗？"

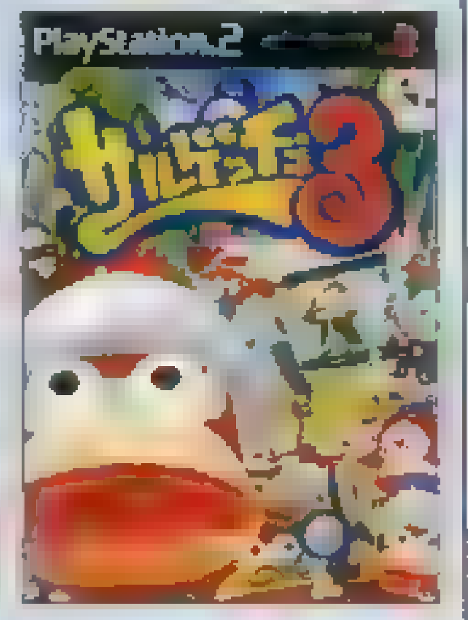
我不假思索地点头，说："会的！相信一定会的！"

希望远不远？希望似乎已在眼前……

捉猴啦 3

07.14

推荐度 A | PS2 | ◆SCE | ◆5800日元 | CERO 全年龄
ACT | ◆只对应DS2手柄 | 全年龄玩家对应



《捉猴啦！》系列第三作在玩家的期待中登场了！本作的猴子将比上一作更多，游戏舞台也更大，可使用的道具也更丰富了！最重要的是本作新加入的"变身系统"，玩家将根据不同的舞台进行不同的换装，例如忍者装或者牛仔装，而各种人物也有不同的特技，这样玩起来的乐趣就增添了许多。另外本作的迷你游戏《落猴谍影》也是相当受人关注的，化身为PIPO SNAKE的间谍猴要完成夺取香蕉的任务，能否成功逃出生天就看各位玩家的操作了！本作的繁体中文版将在8月18日发售。



战国 BASARA

07.21

推荐度 A | PS2 | ◆Capcom | ◆6800日元 | CERO 12
ACT | ◆无对应周边 | 12岁以上玩家对应



7月21日，我们就可以玩到这款Capcom的野心之作了！本作的玩法类似于《战国无双》，同样是强调一骑当千的爽快感。游戏有着超强的人设、超强的音乐，再加上Capcom多年制作动作游戏的经验，绝对不容错过！游戏中玩家要扮演16名武将中的一人，将群雄割据的日本统一。这次Capcom对历史来了一次大颠覆，在游戏中我们可以看到满口英语的伊达政宗、有如高达般存在的本多忠胜等怪异设定，令人不得不服。游戏同样具有成长要素，也引入了武器收集系统，动作爱好者必玩！



天地之门

07.21

推荐度 B | PSP | ◆SCEJ | ◆4800日元 | CERO 12
ARPG | ◆无对应周边 | 12岁以上玩家对应



《天地之门》是SCE公司在PSP上推出的一款全新原创作品，以中国传统的"剑术"作为游戏的最大卖点，容易引起亚洲地区玩家的共鸣。游戏的画面制作得相当令人惊喜，配合大量的语音，完全能让玩家感觉在看中国电影。千变万化的剑术不但让战斗变得更有技巧，玩家还可以自由组合各种门派的剑术，塑造出最强的"我流剑法"。最让人惊喜的是本作还即将推出繁体中文版，虽然现在还不知道是否连语音也会改成中文，但可以知道的是这将会是PSP上的首款中文游戏。



新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为2005年7月14日～2005年10月22日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2005年6月26日中国银行人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

100美元	827.65元人民币
100日元	7.43元人民币
100欧元	1004.65元人民币
100港币	106.35元人民币

短信不好看，要看彩信？

加入"UCG彩信碟报"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，让你了解第一手的游戏购买信息。（包月10元）

加入方法

编辑短信 DB
发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
7月					
14日	流行之神 Revenge 警察局怪异事件档案	流行り神 Revenge 警视庁怪异事件ファイル	日本一SoftWare	AVG	2800日元
14日	捉猴啦3	サルゲッチュ3	SCE	ACT	5800日元
14日	实战柏青嫂必胜法！鬼武者3	实战パチスロ必胜法！ 鬼武者 3	SEGA	ETC	3990日元
21日	南梦宫合集	ナムコゴレクション	Namco	ETC	3800日元
21日	战国 BASARA	战国 BASARA	Capcom	ACT	6800日元
21日	新天魔界 混沌时代V	新天魔界 ジェネレーション オブ カオス V	Idea Factory	S・RPG	6800日元
21日	新天魔界 混沌时代V 限定版	新天魔界 ジェネレーション オブ カオス V (限定版)	Idea Factory	S・RPG	8800日元
21日	POP N Music 11	ポップンミュージック 11	Konami	MUG	6980日元
21日	南梦宫合集	ナムコレクション	Namco	ETC	3800日元
21日	影之心 新世界	Shadow Hearts New World	Aruze	RPG	6800日元
26日	三角洲特种部队 黑鹰降落	Delta Force Black Hawk Down	NovaLogic	FPS	49.99美元
28日	零 刺青之声	零 刺青の声	Tecmo	AVG	6800日元
28日	钢之炼金术师 3 继承神明的少女	钢の炼金术师3 神を继ぐ少女	Square Enix	A・RPG	6800日元
28日	第3次超级机器人大战 α 终焉的银河	第3次スーパーロボット大战α -终焉の银河へ-	Banpresto	SLG	7800日元
28日	超级机器人大战α 珍藏版	スーパーロボット大战α PREMIUM EDITION	Banpresto	SLG	6800日元
未定	幕末浪漫 月华的剑士 1+2	幕末浪漫 月华の剑士 1+2	SNK Playmore	FTG	3800日元
未定	格斗之王 NEOWAVE	The King of Fighters NEOWAVE	SNK Playmore	FTG	6800日元
8月					
4日	世界足球 胜利十一人9	World Soccer Winning Eleven 9	Konami	SPG	6980日元
4日	召唤之夜外传 黎明之翼	サモンナイト エクステーゼ -夜明けの翼-	Banpresto	A・RPG	6800日元
4日	装甲核心 最后的佣兵	アーマード コア ラストレイヴン	FromSoftware	ACT	6800日元
4日	炸弹人大陆3	ボンバーマンランド3	Bandai	ACT	5800日元
4日	太鼓之达人 动画特别版	太鼓の达人 とびっきり！ アニメスペシャル	Namco	MUG	4500日元
4日	太鼓之达人 动画特别版（太鼓同捆版）	太鼓の达人 とびっきり！ アニメスペシャル（タタコン同捆版）	Namco	MUG	6980日元
4日	格兰蒂亚 III	グランディア III	Square Enix	RPG	7980日元
11日	机动战士高达 SEED DESTINY GENERATION of C.E	机动战士ガンダム SEED DESTINY GENERATION of C.E	Bandai	S・RPG	6800日元
11日	索尼克珍宝大合集	ソニック ジェムズ コレクション	SEGA	ETC	4800日元
18日	火影忍者 鸣人忍传	NARUTO -ナルト- ナルトの忍传	Bandai	ACT	6800日元
18日	式神之城 七夜月幻想曲	式神の城 七夜月幻想曲	Kids Station	STG	6800日元
18日	SEGA AGES 2500系列 Vol.18 龙之力量	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.18 ドラゴンフォース	SEGA	S・RPG	2500日元
25日	COWBOY BEBOP 追忆的夜曲	カウボーイビバップ 追忆の夜曲	Bandai	ACT	6800日元
25日	COWBOY BEBOP 追忆的夜曲（限定版）	カウボーイビバップ 追忆の夜曲（限定版）	Bandai	ACT	12800日元
25日	神话传说	テイルズ オブ レジェンディア	Namco	RPG	6800日元
25日	未来少年柯南	未来少年コナン	D3 Publisher	ACT	5800日元
9月					
8日	海贼王大乱斗	Fighting For ONE PIECE	Bandai	ACT	6800日元
15日	摩托GP4	MotoGP4	Namco	RAC	6800日元
22日	一级方程式赛车 2005	Formula One 2005	SCE	RAC	售价未定
22日	雷电III	雷电III	Taito	STG	5800日元
29日	梦幻模拟战III	ラングリッサー III	Taito	S・RPG	5800日元
未定	真・三国无双 4 猛将传	真・三国无双 4 猛将传	KOEI	ACT	4280日元
10月					
6日	龙珠Z 电光火石	ドラゴンボールZ Sparking	Bandai	ACT	6800日元
22日	SEGA AGES 2500系列 Vol.20 太空哈利II	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.20 スペースハリアーII スペースハリアーコンプリートコレクション	SEGA	STG	2500日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
14日	SUDEKI 千年黎明的故事	スデキ 千年の暁の物语	Microsoft	ETC	5800日元
20日	古惑狼 团队竞速	Crash Tag Team Racing	VU Games	RAC	39.99美元
26日	三角洲特种部队：黑鹰降落	Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	FPS	49.[illegible]9美[illegible]
25日	真・三国无双4	真・三国无双4	KOEI	ACT	6[illegible]80日元
25日	格斗之王 2003	ザ・キング オブ ファイターズ 2003	SNK Playmore	FTG	4800日元

©Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved
©1987, 2005 Konami© CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED
©Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
7月					
21日	天地之门	天地の门	SCE	A・RPG	4800日元
21日	星际战士	スターソルジャー	Hudson	STG	4800日元
28日	天诛 忍大全	天诛 忍大全	FromSoftware	ACT	4800日元
28日	实话怪谈「新耳袋」一之章	实话怪谈「新耳袋」一之章	Metro	AVG	3800日元
28日	战国CANNON	战国キャノン	Crossnotes	STG	4800日元
8月					
4日	水银	【Hg】ハイドリウム	SCE	PUZ	4800日元
4日	洛克人DASH 钢之冒险心	ロックマンDASH 钢の冒险心	Capcom	A・RPG	3800日元
4日	太鼓之达人PORTABLE	太鼓の达人 [illegible]	Namco	MUG	4800日元
11日	机动战士高达 基连之野望 吉翁的系谱	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱	Bandai	SLG	4800日元
11日	弹珠台	ピンボール	Hudson	TAB	3800日元
25日	泰格・伍兹 PGA TOUR	タイガー・ウッズ PGA TOUR	EA	SPG	4800日元
25日	龙战士III	ブレス オブ ファイアIII	Capcom	RPG	4800日元
25日	Twelve 战国封神传	Twelve 战国封神传	Konami	S・RPG	4980日元
9月					
1日	死神BLEACH 灵魂升温2	BLEACH ヒート・ザ・ソウル2	SCEJ	FTG	4800日元
8日	洛克人DASH2 伟大遗产	ロックマンDASH2 大なる遗产	Capcom	A・RPG	3800日元
15日	攻壳机动队 S・A・C 猎人领域	攻壳机动队 S・A・C 狩人の领域	SCEJ	ACT	4800日元
22日	F1赛车2005 PORTABLE	フォーミュラワン2005 ポータブル	SCEJ	RAC	售价未定
22日	高达 战术对决	ガンダム [illegible]	Bandai	ACT	4800日元
29日	电车GO! 口袋版 山手线篇	电车でGO! ポケット 山手线编	Taito	SLG	3800日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
14日	实况职业棒球12	パワフルプロ野球12	Konami	SPG	售价未定
14日	与马里奥一起DDR	Dance Dance Revolution with MARIO	Nintendo	MUG	6800日元
21日	马里奥棒球	マリオベースボール	Nintendo	SPG	5800日元
28日	机器人历险记	ロボッツ	VU Games	ACT	5800日元
4日	口袋妖怪XD 暗之旋风暗黑露琪亚	ポケモンXD 闇の旋风ダーク・ルギア	Nintendo	RPG	4800日元
11日	索尼克珍宝大合集	ソニックジェムズコレクション	SEGA	ETC	4800日元
9月					
未定	红侠乔伊 乱斗嘉年华	[illegible]	Capcom	ACT	5800日元

GAMEBOY ADVANCE

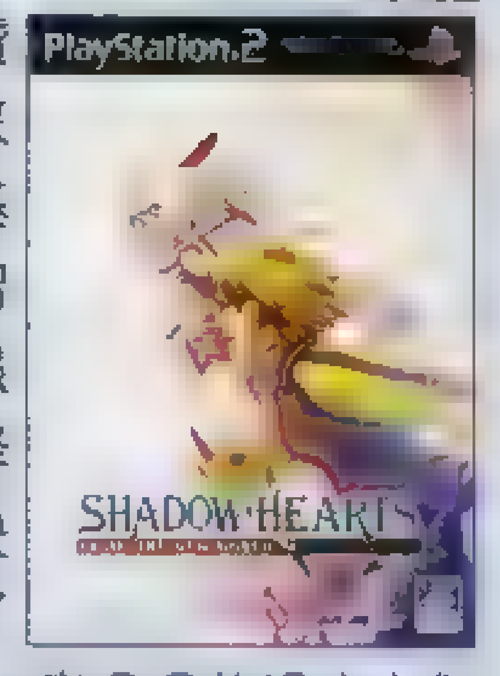
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
14日	时尚公主5	おしゃれプリンセス5	Culture Brain	SLG	4800日元
21日	死神BLEACH ADVANCE 血染尸魂界	BLEACHアドバンス 紅に染まる尸魂界	SEGA	ACT	4800日元
21日	机动剧团哈罗团长 哈罗的噗哟噗哟	机动剧团はろ一座 ハロのぷよぷよ	Bandai	PUZ	4800日元
28日	新・我们的太阳 萨巴塔的反击	新・ボクらの太阳 逆袭のサバタ	Konami	ACT	4980日元
28日	俏丽搭档	ふたりはプリキュア マックスハート マジ? マジ?! ファイト de INじゃない	Bandai	ACT	4800日元
28日	金色的卡修!! 卡片战斗 for GBA	金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA	Banpresto	TCG	4800日元
8日	龙珠GT 变身	Dragon Ball GT Transformation	Atari	A・RPG	29.99美元
25日	国夫君热血活动1	くにおくん热血アクション1	Atlus	ETC	4800日元
29日	真・三国无双ADVANCE	Dynasty Warriors Advance	Nintendo	ACT	29.99美元

Nintendo DS

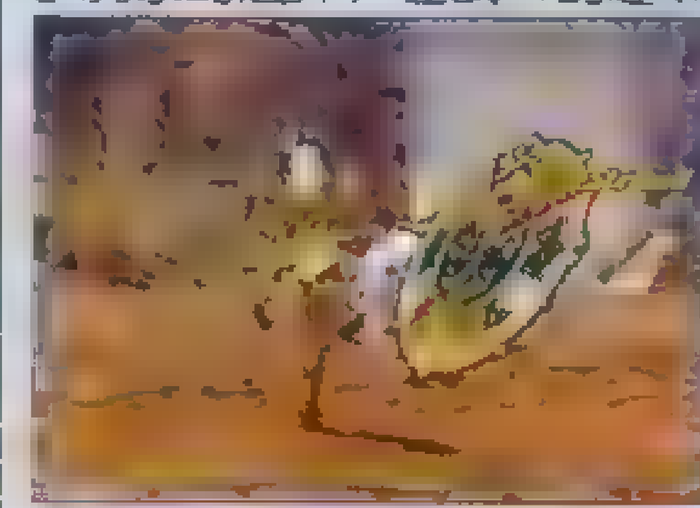
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
14日	火影忍者 NARUTO RPG2 千鸟VS螺旋丸	NARUTO－ナルト－ナルトRPG2～千鸟VS螺旋丸～	Tomy	RPG	4800日元
19日	纳米漂移	Nanostray	Majesco	STG	29.99美元
21日	洛克人EXE5 DS 双人小队长	ロックマンエグゼ5DS ツインリーダーズ	Capcom	A・RPG	4800日元
21日	游戏王 对战怪兽 噩梦吟游者	游戏王デュエルモンスターズ Nightmare Troubadour	Konami	TCG	4980日元
21日	钢之炼金术师 DS	鋼の炼金术师 Dual Sympathy	Bandai	A・AVG	4800日元
28日	滚滚吃豆人	パックンロール	Namco	ACT	4800日元
28日	押忍!战斗!应援团	押忍!闘え!応援团	Nintendo	ACT	4800日元
4日	黄金眼DS	ゴールデンアイDS	EA	FPS	4800日元
4日	力量职棒 甲子园	パワプロ甲子园	Konami	SPG	4800日元
8日	JUMP全明星大乱斗	JUMP SUPER STARS	Nintendo	ACT	4800日元
11日	恐龙王者决定战 恐龙大奖赛	恐龙王者决定战 恐龙グランプリ	MTO	RPG	4800日元
22日	任天狗	Nintendogs	Nintendo	SLG	29.99美元
22日	超级大战争DS	Advance Wars Dual Strike	Nintendo	SLG	29.99美元
25日	恶魔城Dracula 苍月十字架	恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架	Konami	A・RPG	4980日元
25日	孤岛幸存者 迷失蔚蓝	サバイバルキッズ Lost in Blue	Konami	AVG	4800日元
25日	泡泡龙DS	パズルボブルDS	Taito	PUZ	4800日元
25日	露娜 创世纪	LUNAR [illegible]	Marvelous	RPG	4800日元
8日	挖地先生DS	DIG DUG DIGGING STRIKE	Namco	ACT	4800日元
15日	逆转裁判 新生的逆转	逆转裁判 苏る逆转	Capcom	AVG	4800日元
15日	鸡蛋仔的小小小卖店	たまごっちのプチプチおみせっち	Bandai	ETC	4800日元

影之心 新世界 07.28

推荐度 A | PS2 | ◆Aruze | ◆6800日元 | RPG | ◆无对应周边 | CERO 15 15岁以上玩家对应



在前作《影之心II》得到了玩家们的赞赏后，属于外传性质的《新世界》也即将来到玩家的身边。这次的系统以前作为基础，也就是说出色的轮盘系统依然被保留了下来。连携系统在本作得到了极大的强化，且新增了一项二次攻击的指令，选择更高的攻击力还是更多的行动次数就取决于玩家的选择，让战斗的趣味性再提高了一个层次。在角色的设定上似乎也隐藏着不少爆笑的材料，希望在恶搞程度上不比前作差吧！虽然这次只有1DVD的容量，但相信能带给玩家一个全新的感受。

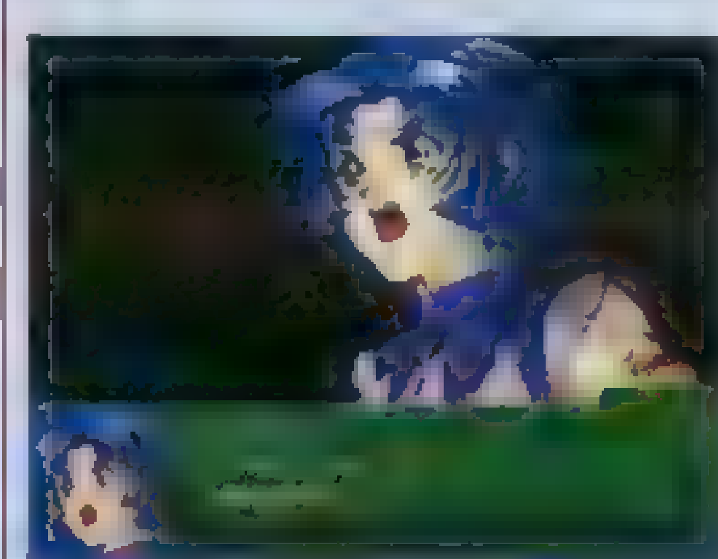


第2次超级机器人大战α 终焉的银河 07.28

推荐度 S | PS2 | ◆Banpresto | ◆7980日元 | SRPG | ◆对应《超级机器人大战》专用PS2控制器 | CERO 12 12岁以上玩家对应

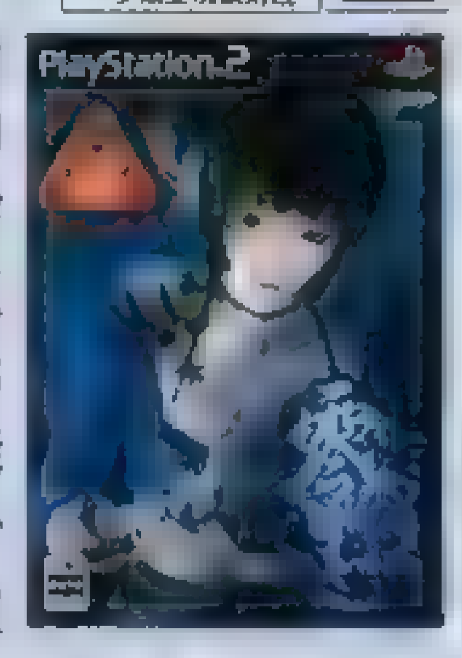


作为业界生命力最顽强的"角色游戏"，每次《机战》推出新作都会引起一番热潮，更何况这《α3》打着"《α》完结篇"的招牌。可以说，本作是《机战》有史以来参战阵容最华丽的一作，虽然依然有少数玩家感到不满，但是光《勇者王FINAL》和《SEED》这两部作品就可以引起无数超级系和真实系"萝卜控"的欢呼了！本作继承了《α2》的小队系统以及4主角路线系统，并在容量上进一步提升，充分体现了"完结篇"的魅力。而对于系列的新玩家来说，大量辅助系统也相当体贴。



零 刺青之声 07.28

推荐度 A | PS2 | ■Tecmo | ■6800日元 | AVG | ■无对应周边 | CERO 15 15岁以上玩家对应



在这个炎热的夏天，《零》最新作《刺青之声》的发售将再度令我们感受到那彻骨的寒意。本作共有三位主角，分别是《零ZERO》的女主角深红、《零 红蝶》中零和茧的叔叔天仓萤，以及黑泽家的后人——自由摄影师黑泽怜，并且三人各有不同的能力。与前两作不同的是，本作冒险的舞台将会在梦境与现实中交错，这点倒是与《寂静岭4》颇有些相似。射影战斗系统一向便是"《零》系列"的卖点之一，而这一系统在《刺青之声》中也得到了强化。7月28日，那蚀魂的恐怖便将再度降临……



©2005 ARUZE CORP All Rights Reserved ©TECMO,LTD 2005 ©葦プロ ©GAINAX・Project Eva.・テレビ東京 ©1997 GAINAX・EVA製作委員会 ©サンライズ ©SEGA,CHARACTERS©AUTOMUSS CHARACTER DESIGN・KATOKI HAJIME©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送© ダイナミック企画 ©東映 ©東映アニメーション ©東北新社 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX© ビックウエスト ©2004 Kazuma Kaneko/ATLUS©BANPRESTO 2005



Rhapsodia

ラプソディア

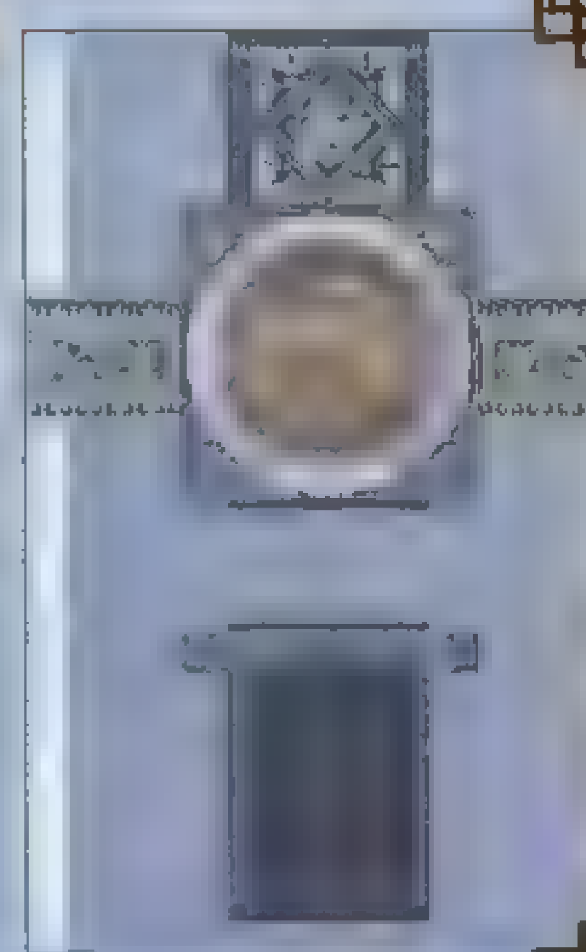
文 猫太

幻梦狂想曲	Konami	S·RPG
PS2 Rhapsodia	2005年9月22日	日本

初看游戏的名字可能并不会引起大家的注意，但只要大家看到下面图片中的熟悉画风和一些似曾相识的角色，相信大家就会知道——本作与"《幻想水浒传》(以下简称为《幻水》)系列"肯定有关系。事实上，本作可以称为继《幻水IV》的新作，因为这款的确是系列的开发小组以前作《幻水IV》的世界观所开发的一部的作品。由于游戏的类型改成了S·RPG，所以开发小组也给本作赐予了新的名字——《Rhapsodia》(※Rhapsodia意为狂想曲。为方便玩家记忆，本刊将其翻译成更贴近于原作的《幻梦狂想曲》。以后读者们如果对我刊的游戏译名有不同的见解和译法，欢迎来邮指点)。除了风格的改变给玩家一种新鲜感外，游戏中更会出现《幻水IV》的角色，至于前几作的角色会否出现呢？那么就要留意下面的报道了。

Story

在黑暗的书房中翻开了陈旧的书本，前言部分写着这样的一段话——"从现在开始，会讲述一个被用作纹章兵器的'生物'。他被证实了存在于这个空间里，并作为世界的根本而生存着。他的身体寄宿了纹章的魔力，为此，人类千方百计要得到他，并利用他成为最强的兵器。如此强大的纹章兵器以邪恶的力量震惊了所有的人，于是大家便组成不同的团体与其对抗。在群岛国家与克鲁克王国发生战争(《幻水IV》的故事)的1年前，一个小港镇的后巷发生的一件小事引发了一个故事的开端……"



三名主人公



Andare 安达鲁克 声优 木内秀信

Kyril 奇利尔 声优 朴路美

Seneca 塞妮克 声优 斋贺一月

三个永恒的故事

与塞妮克一起负责跟随奇利尔的父亲工作。在发生了某个事件后与奇利尔展开了冒险。性格和样貌一致，相当认真，只要承诺了的事情绝对会实现。但是也因为把每一件事情都想得过于复杂，对周围的人抱有比较大的疑心。

游戏的主人公，从小就跟着父亲到处旅行，从来不会停下步伐。性格比较急躁，很容易发脾气，但同时也喜欢帮助那些有困难的人，是相当注重情义的角色。虽然表面瘦弱，腕力却相当惊人，在战斗时手持的武器是巨大的双刃武器。

与安达鲁克和奇利尔一起冒险的女性角色。性格十分活泼开朗，就算面对困难的逆境也不会板着脸，能把周围的气氛缓和是她的生活特技。由于自小便与奇利尔一起行动，于是她的身分就等同于奇利尔的姐姐。

www.plumbook.cn

直击开发工作室

制作人员访谈实录

这次的改革对于系列的发展来说有着十分深远的意义，那么究竟是什么样的构思以会有如此大的改革决心呢？下面将会针对制作者的访谈为大家逐一破解。

开发组成员介绍



松川智帧

统筹监督

Konami第6开发部的统筹监督，同时也负责了本作的统筹工作。在开发组中也有"鬼军曹"之称，他的到来似乎让开发组没有一天过得好的，之前也是《魔野仙踪OZ》的统筹监督。



河野纯子

监督&角色设计

Konami第6开发部的监督，兼任角色设计一职。曾为初代《幻水》与《幻水Ⅳ》担任过角色设计，同时也为本作设计所有的角色。其中以鱼类和蜥蜴类的怪物设定吸引了一帮FANS。



小牟田修

开发者

在本作中负责全体开发的计划者。本人以出众的衣着成为制作组的话题。



猿田雅之

经理

担任本作的经理。主要负责管理图形引擎和角色设计的总体风格。

《幻水》式的S・RPG

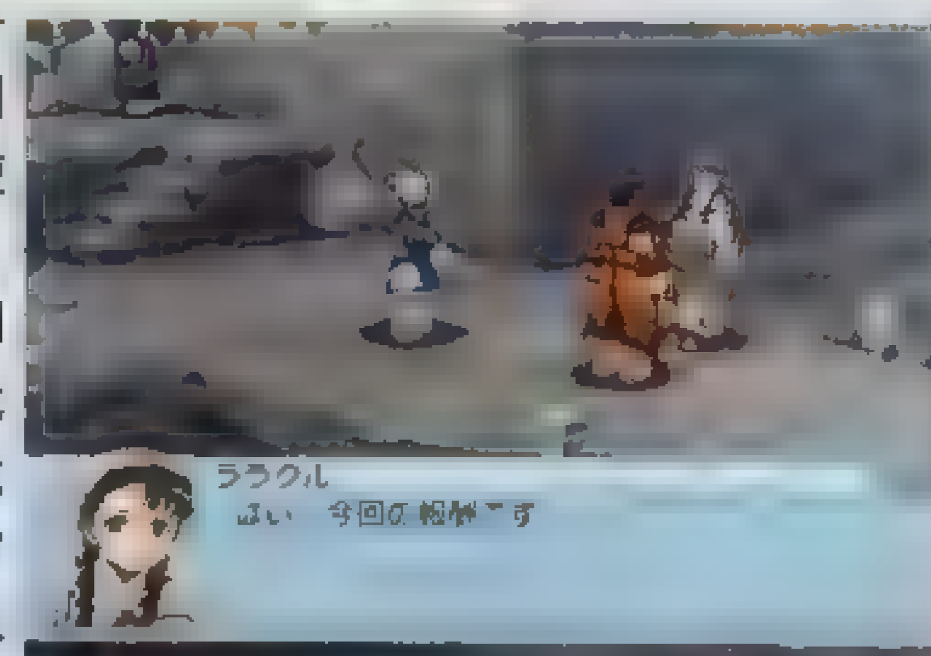
——"《幻水》系列"一直以RPG驰名，为什么这样要改成S・RPG呢？

松川智帧（以下简称松）■那是因为我们听到了不少"把《幻水》改成S・RPG"的呼声啊！"《幻水》系列"原本就是一部拥有稳固的世界观设定和战斗系统的作品，所以要制作其他类型的作品其实也并非难事。由于本身在开发组里就有不少喜欢玩S・RPG游戏的人，所以这也算是一个契机吧！

——不把游戏的名字改成《幻想水浒传》，而要改成《Rhapsodia》的原因是什么？

松■只要提及《幻水》，大家就会很自然地想起是一部RPG作品。这次的《幻梦狂想曲》并不属于系列的续作也不属于系列的外传，所以并不打算使用《幻想水浒传》的名字。

河野纯子（以下简称河）■"Rhapsodia"这个单词是我在看到大量的角色在混战时，想起吟游者口中经常唱出的一种曲调——狂想曲"rhapsodia"，最后也决定用这个名字了。



▲在据点中移动画面有着很浓郁的《幻想水浒传Ⅳ》气氛，重要角色的对话框上依然有原画出现！

《幻水Ⅳ》角色乱入

——在图片中可以看到《幻水Ⅳ》的海盗船船长琪卡出现，那么也会有其他角色登场吗？

河■现在还不能告诉大家会有什么样的角色登场，但由于本作的故事背景是发生在《幻水Ⅳ》的前后时期，肯定有不少熟悉的角色会出现。说不定琪卡的戏份会比《幻水Ⅳ》还要高哦！（笑）

——如果和《幻水Ⅳ》时代重叠的话，那么这次的角色们就不是宿星了吧！



▲作为一款S・RPG，据点是玩家在每场战斗的整理地点。由于玩家会移动至不同的地区，所以这次的据点也不少。

松■是啊！这次的主人公们和108星并没有关系，他们的目的也和当初《幻水Ⅳ》的主人公一样，只是作为协助的同伴登场而已。

——这次公布的三个角色似乎都十分成熟啊！

河■的确是这样。系列作品的主人公都是给人一种少年的感觉，所以希望能改变一下游戏的气氛，画一些不一样的东西。除了把角色的轮廓画得更细致外，在服装上也下了一番功夫哦！总体的颜色也比《幻水Ⅳ》多了一份平稳的感觉。

——三位角色有什么关系？

小牟田修（以下简称小）■安达鲁克和塞妮克都属于奇利尔父亲的下属，他们是在奇利尔父亲身边工作的随从。

猿田雅之（以下简称猿）■年龄设定的话，奇利尔大概在十多岁，安达鲁克和塞妮克大概在二十多岁吧！

小■两名角色都是从小看着奇利尔长大的，也算是兄弟般的身分吧！

河■其实三个人的关系十分有趣。奇利尔是典型的热血男儿，安达鲁克则是过于认真的性格，两个人走在一起经常会发生一些暴走的事情。这时性格开朗的塞妮克就会插一脚，缓解气氛。

松■可以想象一下奇利尔和安达鲁克像笨蛋般吵架时，塞妮克参与讨论的理想画面。（笑）

河■不管队伍内的气氛如何沉闷，塞妮克也总能把它转换成活泼。

易懂易学

——你们是抱着什么目的去制作战斗系统呢？

松■每当说起S・RPG，大家都会觉得系统和专门术语太复杂。虽然那些要素也是乐趣之一，但对于Light User来说却有点复杂了。所以我们把本作的战斗制作得简单易懂，让所有玩家立刻能上手。

小■不仅是角色，游戏的整体都给人一种"体贴"的感觉，比如不让玩家感觉是在格子上移动等，总而言之大家都会觉得这不太像S・RPG。就算是从来没有接触过S・RPG的玩家也不会产生迷惑，感受到游戏的乐趣。

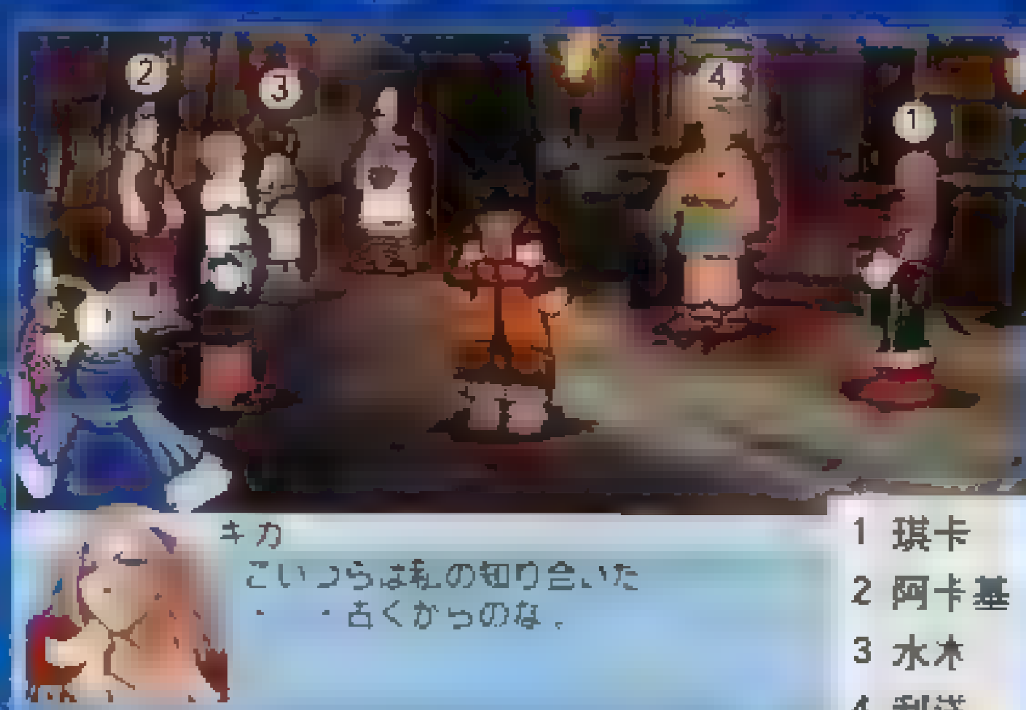
猿■与"《幻水》系列"一样，这次依然会以大量的同伴吸引大家。有些同伴在一周目中很难说得，但在二、三周目便能说得所有同伴，这也是保证耐玩度的地方。

松■这次还有不少收集同伴外的隐藏要素，比如说……

河■那个大家很快就会知道了，请期待下次的报道吧！（笑）

Point1 《幻水Ⅳ》角色

毫无疑问，这款作品的其中一个卖点就是出现了《幻水Ⅳ》的角色，这对于老玩家来说是一项十分体贴的设定。当初有些角色的故事背景并不能完全在游戏中表现出来，在这次或许就能更详细地说明。相信在前作中比较受欢迎的角色都会登场吧！下面我们从已公布的这张图片中找出已证实登场的《幻水Ⅳ》角色。



Point2 战斗系统

战斗系统是S・RPG的灵魂所在，如果在这个部分稍有沉闷的地方，就会让玩家极为反感。本作的人物虽然使用了卡通渲染技术，但游戏的场景却是真实的3D，这样会让整个游戏的空间感十分大，且地形的战术也会让系统变得更丰富。虽然官方还没有公布正式的系统介绍，但是我们可以从已公布的战斗画面中看出一些有趣的要素，下面就为大家分析一下吧。



&3DM-SM
www.plumbook.cn

文 猫太

召唤之夜外传 黎明之翼　Banpresto Flight-Plan　A·RPG
PS2　サモンナイトエクステーゼ 夜明けの翼 | 预定2005年8月4日　日版
记忆要求未定　6800日元
对应周边未定　推荐玩家年龄　全年龄



虽然不知道BANPRESTO公司为什么要把《第3次机战α》的发售日期延后至7月28日，但可以肯定的是这些将不会对《召唤之夜外传》的质量造成任何影响。以全新类型出现的系列新作保持了成熟的2D画面风格，而且这次的音乐依然是由系列的藤田千章负责。主题曲曲名为《白夜》，在本期的Gamehalo中的预告片里，大家将会听到这首动听的歌曲哦！请一定不要错过！下面会介绍自初次公布了男女主人公后，陆续登场的新角色们，还会简单介绍一下游戏中的有趣系统，千万不要翻过去了哦！

CHARACTER 角色介绍

虽然本作的类型是A·RPG，但在登场角色的数量上也绝对不会偷懒。除了上次介绍的两位共用一个身体的男女主人公外，现在官方已经公布了9名新角色。可能玩家会觉得2D画面中的角色会逊色不少，事实上，角色之间的对话是根据系列作品中的原画描绘方式进行的，不同的表情和动作都能刻画得极为细腻，所以在剧情对话的魄力上一定不会让玩家失望。



▲随着剧情发展，主人公们遇到的新角色也会越来越多，这种类似电影般的制作手法已经成为了游戏的基本核心。

露切尔

声优：中原麻衣

继承了商魂的精髓 以恶魔姿态出现的店主

拥有恶魔的翅膀和尾巴的她竟然是一位商人。她携带着一些稀有的商品在世界各地兜售，不过说话的语气比较难听。



姆卡

与哈切尔走在一起的灵界小动物

样子类似蝙蝠的灵界动物。作为露切尔的使魔与她一起周游各地。虽然能理解人类语言的意思，但自己却不能说出来。



法尔发

引导着主人公前进的 年迈老狮子



在一个被称为"狮子王之门"的洞窟里居住的老狮子，他不断引导着主人公，并守护着他前进。

诺娃

声优：石田彰

流露着忧郁表情的 神秘少年

给人感觉十分弱不禁风的少年。在主人公的面前突然出现，留下一些神秘的说话后又忽然消失。他似乎掌握了一些关于主人公身世的秘密。



游戏的基本流程



FLIGHT PLAN / BANPRESTO 2005

贝克萨

声优：堀内贤雄

洋溢着危险气息的男性主义者

喜欢穿黑色大衣的青年。他那充满阴险的笑容让人望而生畏，无论是谁都对其形象的评价十分低。





表情集

利尼亚

声优：田中理惠

一直在贝克萨身旁的无表情机械人偶

体内装载了各种各样器械的女性机器人偶。经常会针对别人说一些相反含义的话，尤其是对贝克萨有特别的憎恨感。





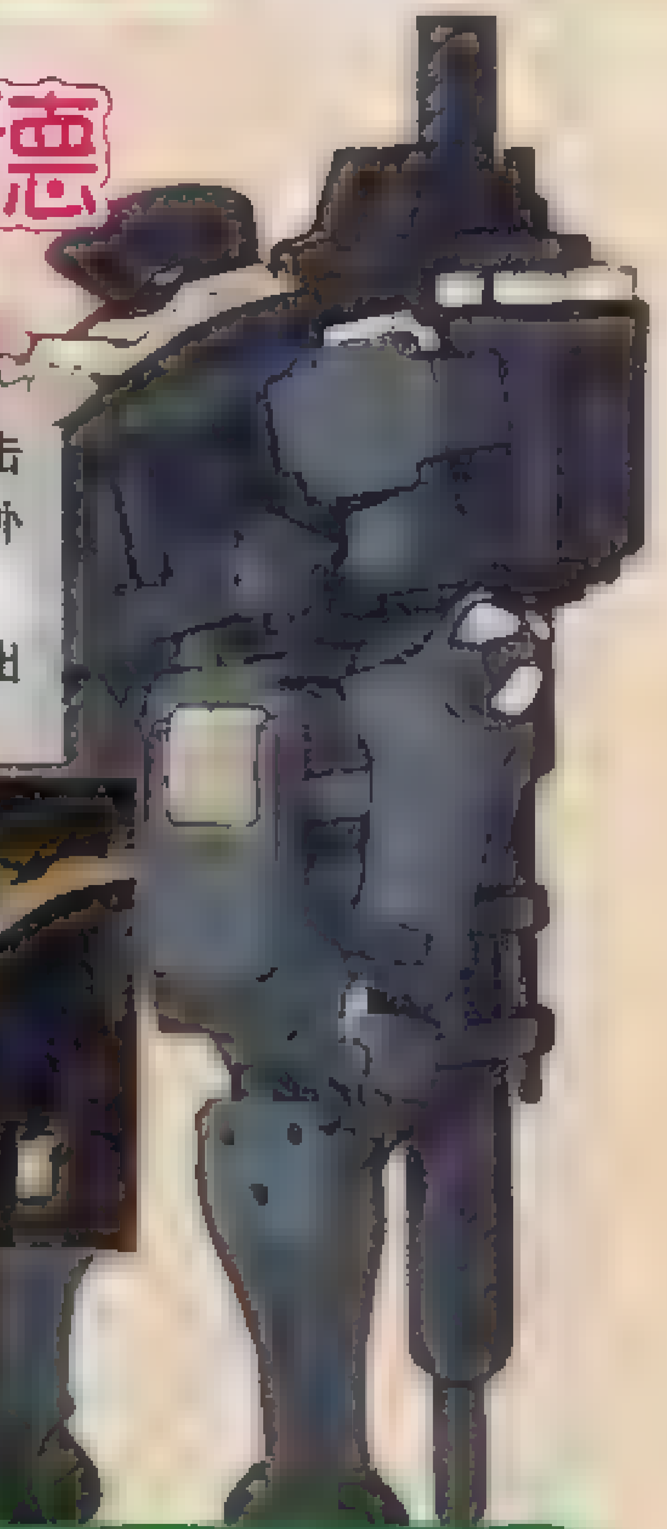
表情集

里塞鲁德

声优：楠大典

全身被坚硬的装甲包裹着的机械士兵

拥有最强物理攻击力的机械士兵。虽然从外表不能看出此人的样貌，但从其言行却可以反映出内心善良的一面。





表情集

Battle check 有趣的战斗系统

剑技

由于主人公里昂和艾娜使用的武器都是剑，所以在游戏的系统上也设置有“剑技”的存在。当主人公的等级上升后，便可以习得一种名为“Sword剑技”的连续攻击。这些剑技与召唤兽一样，在菜单中装备后便可以在战斗中根据时机按下○键发动，如果时机把握得好还能继续使用普通攻击连打对手呢！



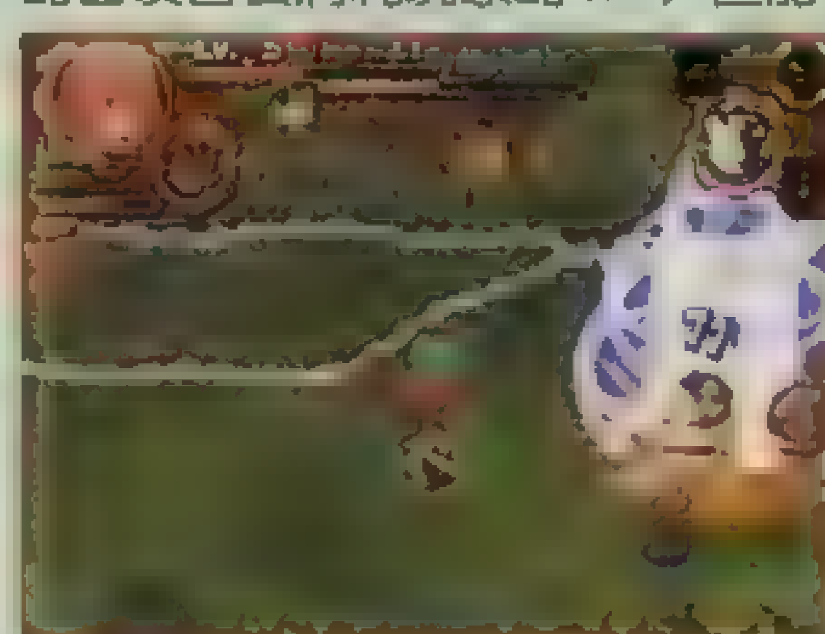
▼相比男主人公里昂，艾娜的剑技都是以高速和范围广为主，但在攻击力上要比里昂逊色。



▲攻击的时机不一定只有一种，根据个人的兴趣，玩家可以给自己装备上合适的剑技。

召唤兽

召唤兽是贯穿整个系列的核心所在，（不然怎么能叫《召唤之夜》呢？）正如上次的报道所说，召唤兽在本作依然占有极大的比重。一般来说，本作的召唤兽可以分成两个种类：攻击型和变身型。攻击型的召唤兽会消耗玩家的MP，但能召唤出强力的召唤兽攻击目标。召唤的过程不会花费太多的时间，且画面依然充满迫力，绝对不影响游戏的流畅性；主人公装备了变身型的召唤兽后就可以变身成它的样子，一般用于解谜。在移动时，玩家最多可以同时装备3个召唤兽，当然，在主菜单中可以随意编排登场位置。



▲召唤兽是战斗的关键系统，但召唤它们需要耗费大量的MP，一定要慎用。



▲游戏的说明画面十分细致，就算是初学者也不怕看不懂了。

琵亚

声优：松冈由贵

尊敬主人公的纯真天使少女

拥有纯白的翅膀和头上光环的天使少女。她的性格十分单纯，但也因为这份纯朴多次使主人公能够让自己冷静下来。





表情集

由志贵

声优：本田贵子

拥有凌驾一切的霸气的真正女武士

穿着紫红色的和服并佩带着刀的女武士。带着那副充满正义感和传统气质的表情，救所有受难者于水深火热之中。





表情集

奥利鲁

声优：松野太纪

犬族头脑派类型

拥有丰富知识的包纳斯族男性。不擅长战斗，性格也十分脆弱，所以面对坚强的主人公时总会产生一种嫉妒的心理。





表情集

www.pgmbook.com



文 卡伦

新角色+新系统 发售前情报最终公开！

影之心 新世界	Aruze/Nautilus	RPG
PS2	SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD 预定2005年7月28日	日版

7月28日是个恐怖的日子，这点大概已经成为了大部分玩家的共识。

《第3次超级机器人大战α》+《零 刺青之声》+《影之心 新世界》，面对着将于同日推出的这三款大作，相信许多朋友都会有种无所适从的感觉吧。

坦白地说，在玩过试玩版之后，卡伦对于本作是略微有些失望的，这主要是由于本作相比于二代来说变化并不大，没有给人那种从一代到二代的“革命般的进化感”。不过当然也不能盖棺定论，上次《影之心2》的正式版比起试玩版来就有着比较大的改进了，谁又敢保证这一次也不会如此呢？



希露姐

Hildegard Valentine

年龄	不详(400岁左右)
属性	地
特技	卡路里计算

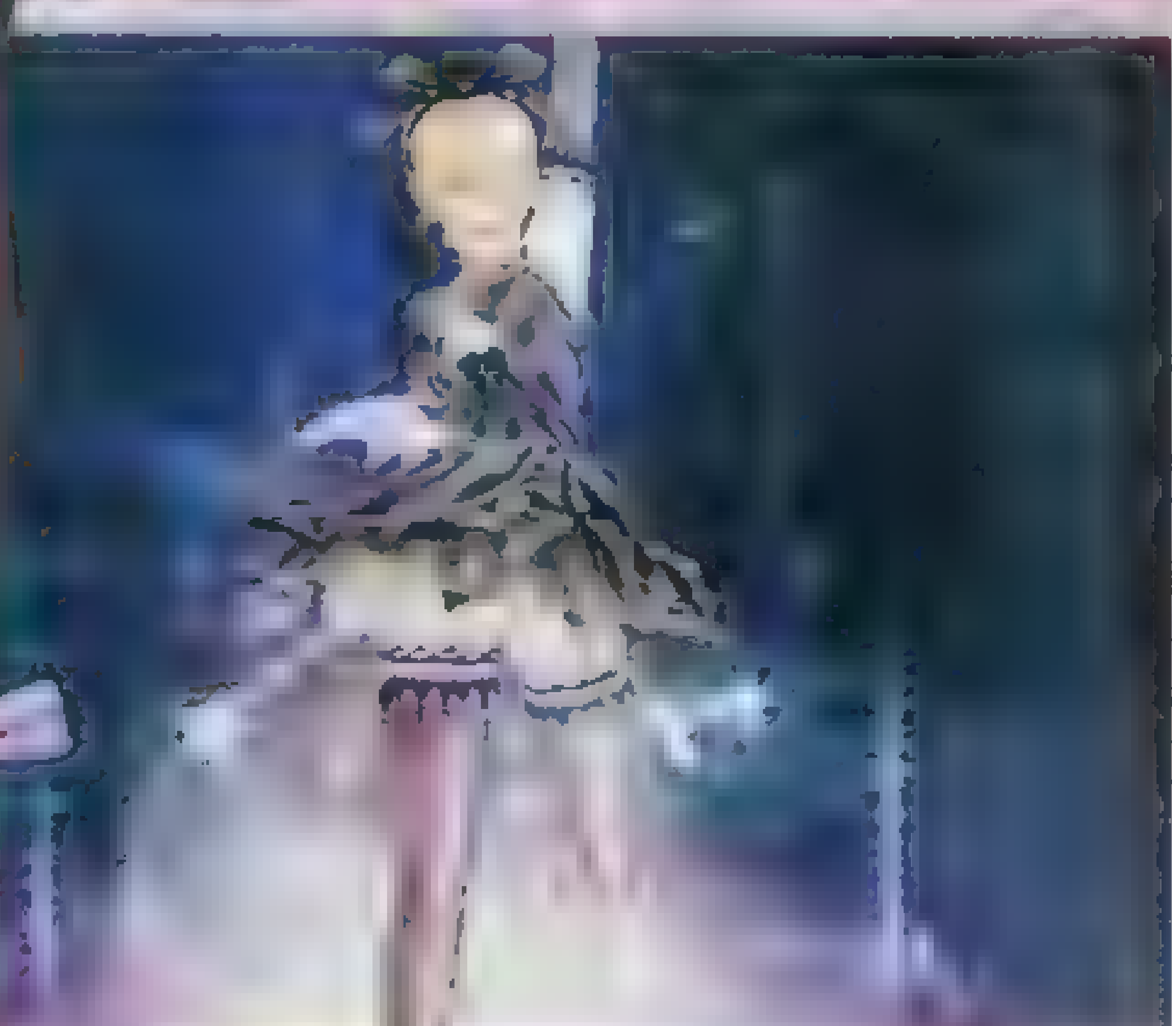
居住在捷克斯洛伐克的苍之城中的世袭名门吸血鬼，自称为本作的女主角，而相信玩过前作的朋友都该很清楚她是谁了吧。没错，希露妲正是曾在前两作中登场的两位吸血鬼——吉斯和约阿希姆的妹妹，也就是在《影之心Ⅱ》中登场的那只粉红色蝙蝠。

希露妲本来是心血来潮想要前来美国观光旅行的，可没想到她所乘的飞艇中途坠落，而掉下来的希露妲也被当地居民当成外星人而抓了起来。

通过摄取卡路里(热量)，希露妲能变成各种各样的形态。虽然平时她只是个任性的自我中心派的小女孩，不过，在变身之后，她反而会出人意料地显露出自己温柔贤淑的一面。

可爱的吸血鬼





马奥

MAO

[illegible]	100岁以上？
[illegible]	水
[illegible]	醉拳

会说人类语言的巨大怪猫，性别为雌性。至于它究竟是因为长寿的缘故就会说人话，还是生来便有此异能目前一切未明。马奥是从亚洲来到美国的，现如今它的身分则是芝加哥黑手党的食客。虽说有些心术不正，不过却很有大姐大的风范，气质绝佳。由于并非人类的缘故，因此马奥丝毫不受禁酒令的约束，这也令它能随心所欲地喝自己最喜欢的酒，而且，它的醉拳也属于越醉威力越大的流派。另外，弗兰克一直单方面地将它当成师父而对其崇拜不已。





百岁高龄的猫

www.plumbook.cn
©2005 ARUZE CORP All Rights Reserved

纳坦

Natan

年龄	35岁
属性	风
特技	铳风

称莎妮娅为"公主殿下"的加尔维族战士，纳坦整日都守护在莎妮娅身旁，而融合了双枪射击与近身格斗的"铳风"则是其最得意的格斗技。虽然纳坦平日沉默寡言，也不喜欢参与无意义的争斗，但他的性格却十分温和，而且更有着极为丰富的战斗知识，并因此而深受同伴的信赖，在多数情况下，队伍都是按照他的指示行事。



双枪印地安战士

里卡尔多・戈麦斯

Ricardo Gomes

墨西哥流浪歌手





年龄	27岁
属性	火
特技	弹奏吉他

一手拨着吉他，过着随心所欲的生活的墨西哥流浪歌手。虽然外表上看来洒脱不羁，但对感情以及女人没辙却是他最大的弱点。不过，他也不会越过雷池一步就是了。在战斗中，里卡尔多会以装备在吉他中的各种枪械作为武器，当然也有着自己得意的秘密技能。数年前他的各种风流韵事传遍了大家小巷，可现在的他却每夜都徘徊在芝加哥某个酒吧的舞台上。

而之所以会如此的理由则是——据传言称，里卡尔多似乎选中了芝加哥黑帮老大的妹妹作为其一生追求的女孩。

雷尼・卡迪斯

Rene Curtis

年龄	40岁
属性	地
特技	所有家务

相信曾经玩过《影之心Ⅱ》的朋友，肯定都不会忘记这张熟悉的面孔吧——没错，在前代中给我们留下深刻印象的雷尼也将在《影之心 新世界》中登场。不过——原本叱咤风云的"铁爪"暗杀部队队长，现在竟然变成了乔尼・加兰德的管家？白天时，他作为侦探事务所的管理者而辛劳着，而在夜间，他又会如同家庭妇女一般忙于各种家务。虽然外表看起来有些可怕，旁人也都对他敬而远之，但所有认识他的人都对雷尼的为人处事及其绅士风度赞不绝口。从1915年～1929年，在这14年间究竟发生了些什么……

前暗杀部队队长



弗兰克

Frank Goldfinger

怪异的奇装忍者



年龄	46岁
属性	光
特技	抚裸汁流忍术

平日里总是用半生不熟的英语与人沟通，精神旺盛到令人无法忍受的奇怪忍者。在年幼时，弗拉克所乘坐的家用私人飞机坠毁在了南美的原始森林里，不过，他却机缘巧合地遇到了生活在那里的忍者，并从他们那里学会了各种各样的忍术。弗兰克所用来战斗的忍术是名字怪异的"抚裸汁流"。他平常的穿着与普通人毫无差异，过的也是非常平凡的生活，但一旦发现为非作歹的歹徒的话，他立即便会穿上红衣变身为正义忍者登场。

顺便说一句，在冒险的途中，弗兰克总是会在路边发现一些所谓的"稀罕物"，并会将它们制作成自己使用的忍者刀。看到这里，你是否想到了《影之心[illegible]》中的某个家伙呢

& 3DM

www.plumbook.cn

年龄	8岁	属性	水	特技	海盗行为

安·拉斐特
Anne Lafite

年幼的海盗船长





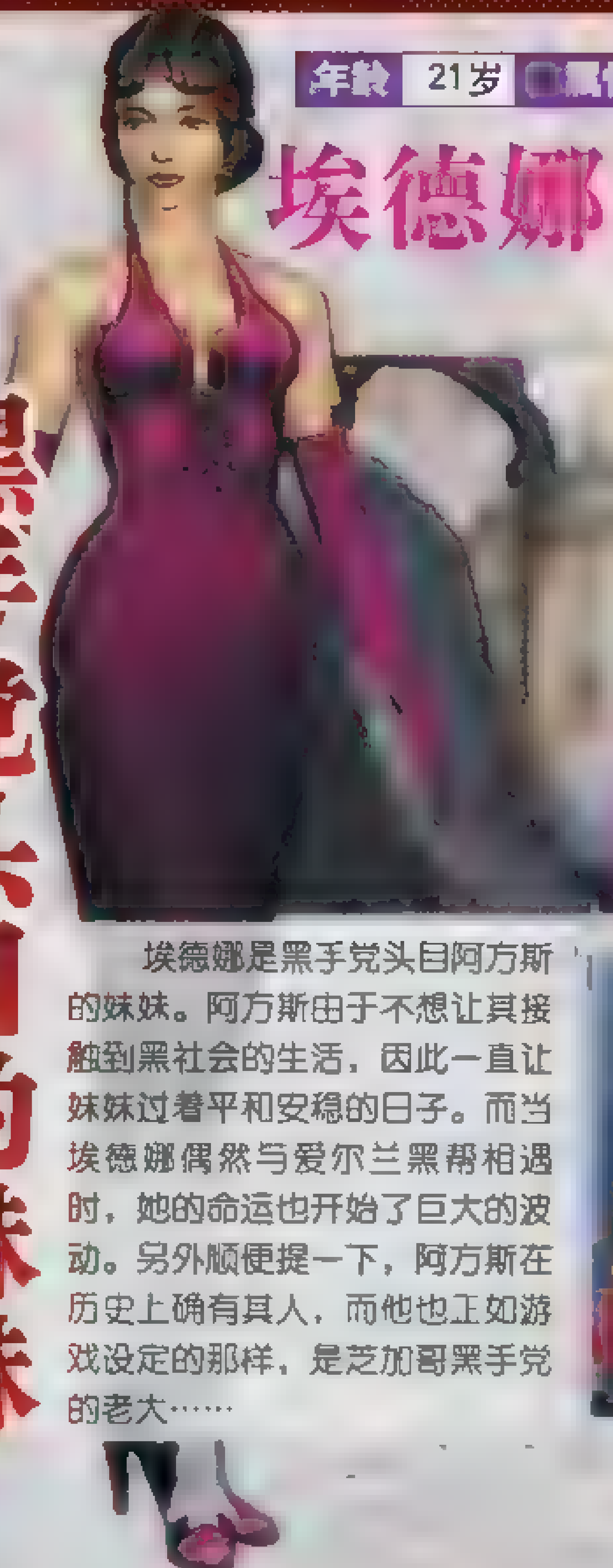
只有8岁的少女，但她的身分却是以加勒比海域为根据地的兰弗兹海盗团的船长大人。虽然安稚气未脱，不过充满活力的船员们每天都会细心地指导她怎样才能成为一名优秀的海盗，而她头上的帽子则是前代船长——也就是安的爷爷的遗物。

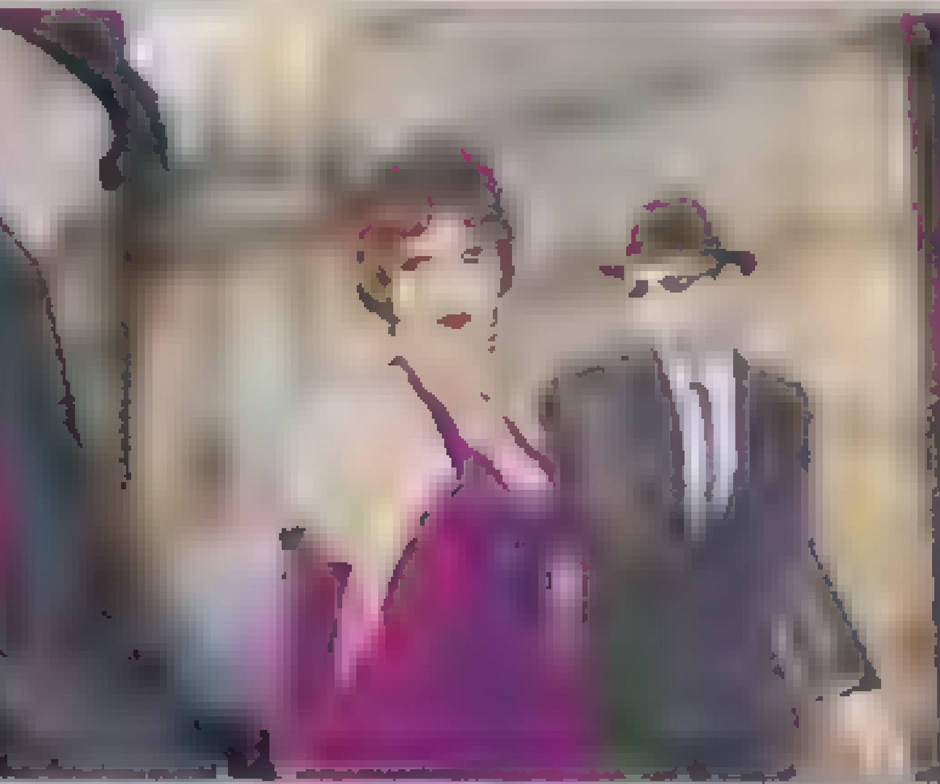


年龄	21岁	属性	水	特技	家务

埃德娜·卡莲
Edna Capone

黑手党头目的妹妹





埃德娜是黑手党头目阿方斯的妹妹。阿方斯由于不想让其接触到黑社会的生活，因此一直让妹妹过着平和安稳的日子。而当埃德娜偶然与爱尔兰黑帮相遇时，她的命运也开始了巨大的波动。另外顺便提一下，阿方斯在历史上确有其人，而他也正如游戏设定的那样，是芝加哥黑手党的老大……



▲里卡尔多迷恋的女子，似乎正是他面前这位黑手党老大的妹妹。

融合再现！

雷鸟

就如同前两作的主人公威尔一样，莎妮娅也能够借助“精灵凭依”的能力，通过与精灵签订契约而与他们融合以拥有强大的力量。如今出现在我们面前的“雷鸟”形态，便是她与空之精灵签订契约后的产物。而在上次的前线中我们曾为大家介绍过的在紧急关头救下乔尼的那个神秘人物，毫无疑问，正是以“雷鸟”形态现身的莎妮娅。







银色的空之精灵

守护的地之精灵



Ta Tanka

这是莎妮娅与大地之精灵签订契约后所获得的融合能力。在融合之后，莎妮娅全身的皮肤都变得坚如磐石，而浑身也洋溢着勇气与自信，绝不会因任何情况而后退一步。

www.plumbook.cn

审判之轮 最新系统公布！

Stock gauge

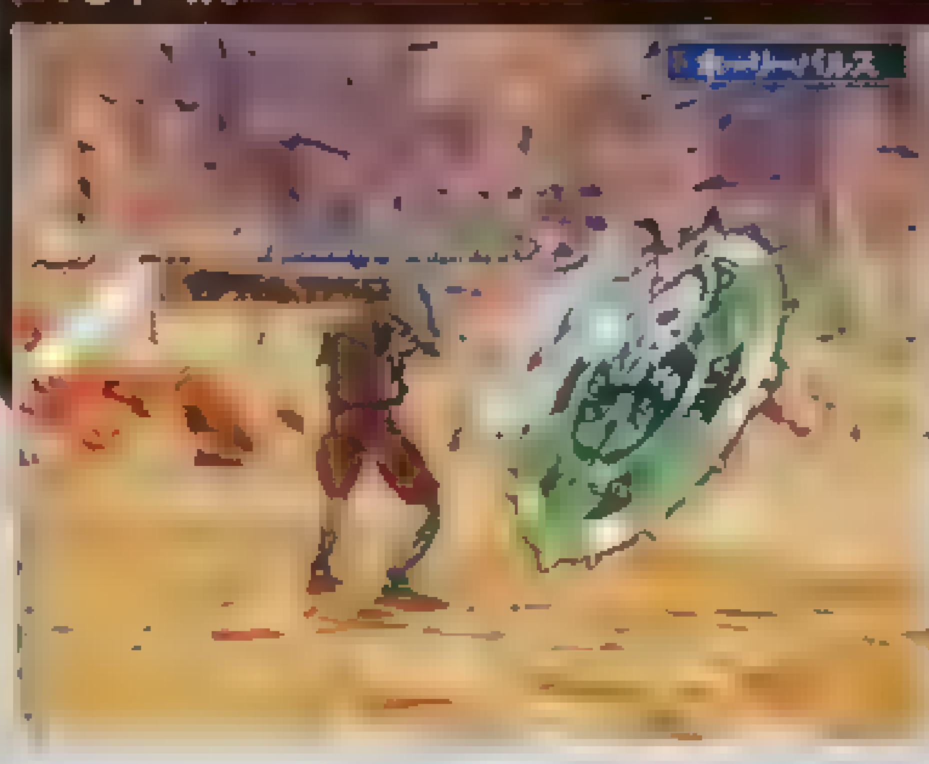


在本作的战斗中，新增了一个名为“Stock”的量表，玩家可以注意一下角色MP以及SP下的那条绿色的表，那就是Stock槽。每当玩家给与敌人伤害或者是受到伤害的时候，Stock槽都会得到增加，而当其达到顶点时就会增加一个Stock，在公布的画面中最多可蓄到两个Stock(SP槽后面的数字既是Stock的个数)，玩家可以通过消耗它来使用一些特殊能力，简单来说的话，应该有些类似于“《格斗之王》系列”里面的气槽设定吧。另外需要注意的是，敌人也是拥有Stock能力的。

Combo 连携攻击

消耗Stock	1

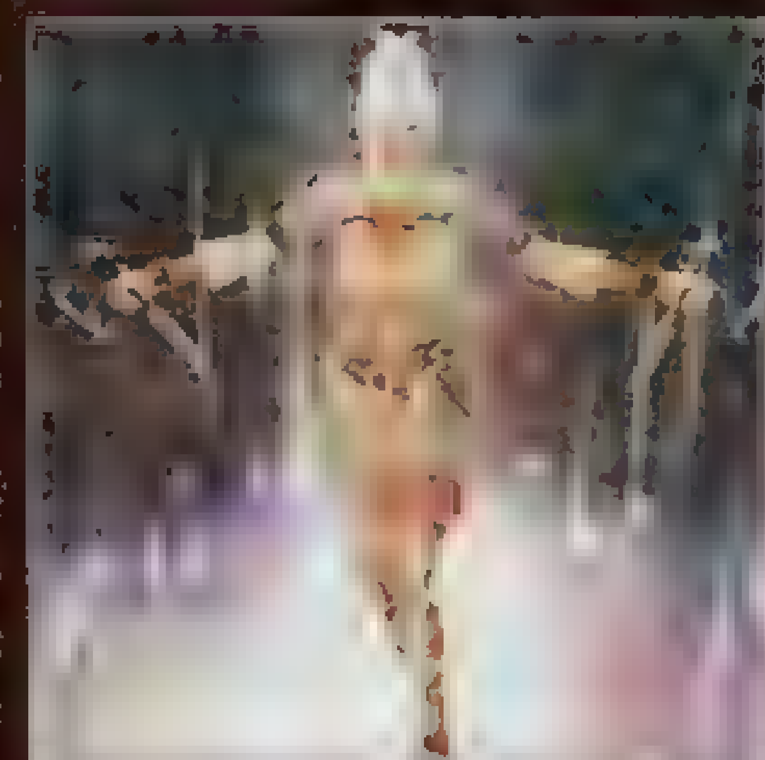
这是在二代中新增的系统，也许正是因为连携攻击过于强大的缘故，因此Aruze才在本作中对其进行了一定的限制，需要消耗Stock才能使用。而其的具体操作方式还是如同二代一样，通过调整同伴的行动顺序达到2~4人的连续攻击，不过如果中间有一次按键失败的话那连携攻击也会因此中断。



Double 双重行动

消耗Stock	1

顾名思义，当发动这个能力的时候，玩家便可以在一回合间发动两次行动。例如先使用提升物理攻击的魔法再进行攻击，或





者是连续进行不同招式的攻击，可以衍生出种种不同的战术出来。不过需要注意的是，在双重行动中必须使用不同的招式进行组合。

除此之外，目前公布的Stock能力还有消耗自己的一半Stock槽以削减敌人Stock的“超重击”(HitBit Attack)；消耗两个Stock的“双重连携攻击”(Double Combo)等等，能否合理运用这些Stock能力，无疑将是决定战斗胜负的关键之所在。

神秘的二人





基拉 Killer

年龄：24岁
属性：火
特技：不明

基拉是那种典型地代表了美国黑暗面的男子。年龄、真名、过去一切不明，人们只知道他为了寻求快感无恶不作。迄今为止，基拉已经杀了数人，并成为了被全美通缉的罪犯。在布鲁克林区，由于被众多警官包围，基拉身受重伤，但此时一个神秘的女子却将其救了下来。在那之后，基拉便一直与名为蕾蒂的女子一同行动。

Lady 蕾蒂

年龄：不明
属性：无
特技：红光

在暗夜中的布鲁克林，这个蓝发的神秘女子出现在了即将将基拉缉拿归案的警官们面前，并在眨眼之前夺去了除基拉之外在场的所有人的性命。从蕾蒂的脸上，我们看不到一丝感情的存在！她究竟在想些什么？又为何会对基拉出手相救？没有人知道这一切……



www.plumbook.cn

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：猫大

2005年6月27日～7月3日

1位 高达 真冒险谭 失落的G之传说 PS2

■Bandai ■2005年6月30日发售■RPG ■6800日元■上周排位：-



本周 [illegible]

累计 [illegible]

让所有高达登场在RPG作品上似乎是不少FANS的多年希望，所以当愿望成真时，本作的销量也自然成为了本周的第一位。如果能加入语音的话相信会更出色吧！

2位 灵活脑筋大教室 NDS

■Nintendo ■2005年6月30日发售■ETC ■4800日元■上周排位：-

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

3位 源氏 PS2

■SCE ■2005年6月30日发售■ACT ■6800日元■上周排位：-

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

排名	游戏名	资料	销量	机种
4	影牢II 暗黑阴影	■Tecmo ■2005年6月30日发售 ■ACT ■6800日元■上周排位：-	◆本周 6万1949套 ◆累计 6万1949套	PS2
5	甲虫王者 通向最伟大的冠军之路	■SEGA ■2005年6月23日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：1	本周 5万6751套 累计 26万7151套	GBA
6	柏青哥完全攻略 鬼浜爆走愚连队 激斗篇	■Success ■2005年6月30日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：-	◆本周 3万1684套 ◆累计 3万1684套	PS2
7	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 锻炼大人脑袋的DS训练	■Nintendo ■2005年5月19日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：2	本周 2万7088套 累计 24万6148套	NDS
8	舞姬 命运的系统树	■MMV ■2005年6月30日发售 ■AVG ■6800日元■上周排位：-	本周 2万4809套 累计 2万4809套	PS2
9	魔界奇兵 敲响天国之门	■Konami ■2005年6月30日发售 ■AVG ■4800日元■上周排位：-	本周 2万4609套 累计 2万4609套	GBA
10	实战柏青哥必胜法！北斗之拳	■SEGA ■2005年6月30日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：-	本周 1万9700套 累计 1万9700套	PSP

只推出了9万多套的《高达 真冒险谭 失落的G之传说》想不到在发售时热销，在首周的消化率就已经超越了90%！据游戏店的店员所说，如果货源充足的话相信能冲破10万大关。排名第3以平安时代为背景的《源氏》是冈本吉起所率领的Game Republic与SCE首次合作的作品，因为之前请来日本知名棒球队“巨人”的清原和博选手拍摄了游戏广告，所以游戏的注目度还是比较高的，消化率大概在75%左右。另外教学类软件《灵活脑筋大教室》和以独特的“陷阱”系统吸引玩家的《影牢II》分别取得了第2和第4位的好成绩。

2005年6月20日～6月26日

1位 甲虫王者 通向最伟大的冠军之路 GBA

■SEGA ■2005年6月23日发售■RPG ■4800日元■上周排位：-



本周 [illegible]

累计 [illegible]

号称“口袋妖怪杀手”的本作虽然不能有百万的销量，但能够在首周卖出20万套的确是不能小看啊！如果把其他周边的知名度再提高点肯定能对《口袋妖怪》造成威胁。

2位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 锻炼大人脑袋的DS训练 NDS

■Nintendo ■2005年5月19日发售■ETC ■4800日元■上周排位：2

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

3位 魔兽战士 INFINITE PS2

■Koei ■2005年6月23日发售■RPG ■6800日元■上周排位：-

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

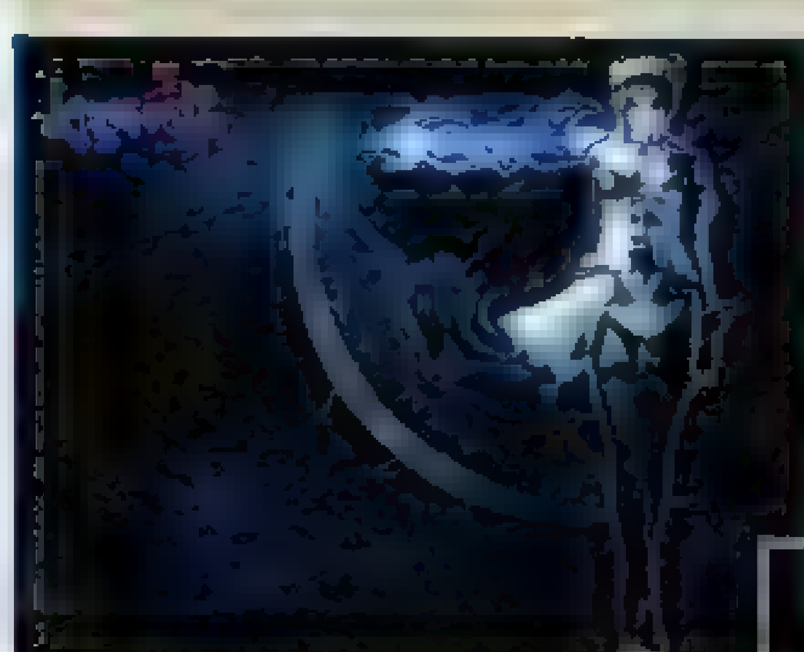
排名	游戏名	资料	销量	机种
4	豆丁机器人	■Nintendo ■2005年6月23日发售 ■ACT ■5800日元■上周排位：-	◆本周 2万8832套 ◆累计 2万8832套	NGC
5	龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	■Square Enix ■2005年6月16日发售 ■ACT ■5800日元■上周排位：1	◆本周 2万7898套 ◆累计 15万2029套	PS2
6	乐胜！柏青哥宣言3 Riodo Carnival 十字架600式	■Tecmo ■2005年6月23日发售 ■ETC ■5800日元■上周排位：-	◆本周 2万5231套 ◆累计 2万5231套	PS2
7	机密武装	■Konami ■2005年6月23日发售 ■FPS ■4800日元■上周排位：-	◆本周 1万4138套 ◆累计 1万4138套	PSP
8	双恋 抉择 恋爱、少女与机枪	■Marvelous Interactive ■2005年6月23日发售 ■AVG ■6800日元■上周排位：-	◆本周 1万2667套 ◆累计 1万2667套	PS2
9	超级大战争DS	■Nintendo ■2005年6月23日发售 ■SLG ■4800日元■上周排位：-	◆本周 1万1930套 ◆累计 1万1930套	NDS
10	喧哗番长	■Spike ■2005年6月9日发售 ■ACT ■6800日元■上周排位：3	◆本周 1万1506套 ◆累计 7万1864套	PS2

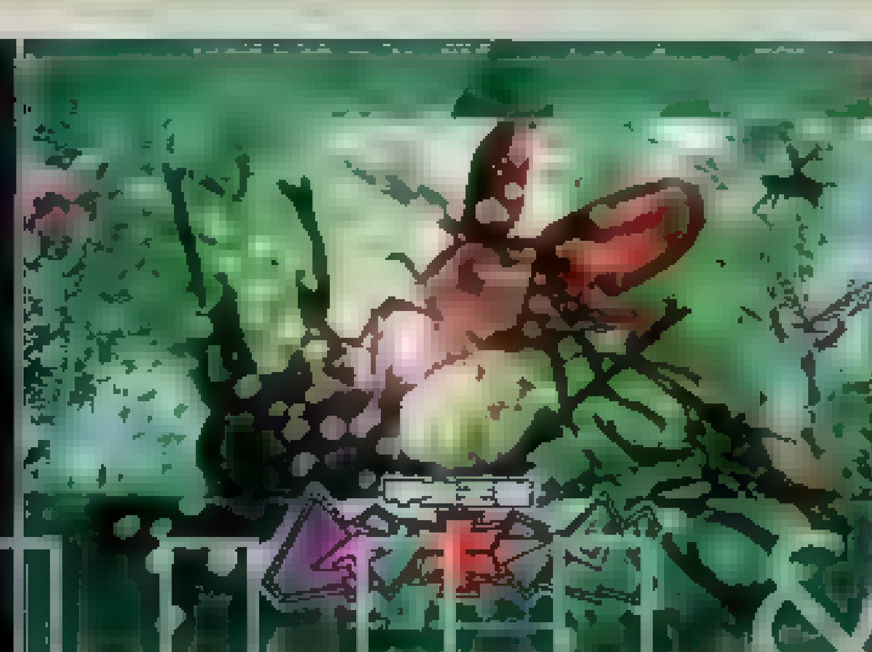
在日本大受低年龄玩家欢迎的《甲虫王者》在推出了GBA作品后立刻飚升至第一位。虽然消化率（实际销量与出货量的比率）只有55%，且和SEGA预想的销量还有一段距离，但这已经接近了《浪漫沙加 吟游者之歌》的首周销量。去年除了两款《口袋妖怪》外，比较热销的《星之卡比 镜之大迷宫》也花了一年时间才得到了20万套的销售成绩，可见这款《甲虫王者》还是相当有前途的。排名第三的《魔兽战士》是完全重制的版本，能有3万多的销量也算不错，消化率接近90%。

日本主机销量榜 [illegible]

排名	主机	销量
1	PS2	[illegible]
2	NDS	[illegible]
3	PSP	[illegible]
4	GBA SP	[illegible]
5	NGC	[illegible]
6	GBA	[illegible]
7	Xbox	[illegible]

※主机发售表的统计起始日期为2005年1月1日







TOP 20 中国期待游戏榜

统计日期至 2005 年 7 月 10 日

本期	游戏名	厂商名・类型・发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix RPG 预定 2005 年发售	PS2
2	王国之心 2	Square Enix A・RPG 预定 2005 年发售	PS2
3	旺达与巨像	SCEI ACT 预定 2005 年发售	PS2
4	大神	Capcom ACT 预定 2005 年发售	PS2
5	第 3 次超级机器人大战 α 终焉的银河	Banpresto S・RPG 预定 2005 年 7 月 28 日	PS2
6	神话传说	Namco RPG 预定 2005 年 8 月 25 日	PS2
7	格兰蒂亚III	Square Enix RPG 预定 2005 年 8 月 4 日	PS2
8	灵魂能力III	Namco FTG 发售日未定	PS2
9	恶魔城 暗黑的诅咒	Konami A・RPG 预定 2005 年秋发售	PS2
10	恶魔城 苍月十字架	Konami A・RPG 预定 2005 年 8 月 25 日	[illegible]
11	战国 BASARA	Capcom ACT 预定 2005 年 7 月 21 日	PS2
12	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 预定 2005 年发售	PS2
13	影之心 新世界	Aruze RPG 预定 2005 年 7 月 28 日	PS2
14	捉猴啦 3	SCEI ACT 预定 2005 年 7 月 14 日	PS2
15	零 刺青之声	Tecmo AVG 预定 2005 年 7 月 28 日	PS2
16	少年跳跃 全明星大乱斗	Bandai ACT 预定 2005 年发售	NDS
17	君临都市	Namco ACT 预定 2005 年发售	PS2
18	世界足球 胜利十一人 9	Konami SPG 预定 2005 年 8 月 4 日	PS2
19	刺猬阴影	SEGA ACT 预定 2005 年 11 月 1 日	PS2
20	塞尔达传说 含光公主	Nintendo ACT 预定 2005 年发售	PS2

TOP 10 最期待中文化游戏

统计日期至 2005 年 7 月 10 日

本期	游戏名	厂商名・类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影 2 自由之子	Konami ACT	PS2
5	世界足球 胜利十一人 8	Konami SPG	PS2
6	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
7	重生传说	Namco RPG	PS2
8	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2
9	最终幻想VIII	Square Enix RPG	PS
10	影之心 II	Aruze RPG	PS2

❶ 邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

❷ Email 速递 ucg@ucg.com.cn

❸ 短信快捷 中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送 **TP+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）**，而参加“最期待中文化游戏”的读者请发送到 **CH+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）**。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在“互动信箱”中的“送礼名单”中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 5 月 12 日～5 月 27 日

获得上期“短信排行榜”MP3 大奖的读者手机号码是 139****2000。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

135****4036	134****1302
135****1109	134****9305
130****8798	136****7472
138****1033	137****3679
138****9268	139****9173
139****8861	139****4075
131****4018	138****5271
136****2135	137****1616
139****9716	137****6175
137****3480	139****3772

TOP 10 欧美游戏排行榜

Rare 沉寂多年之后，如今终于以一款《坏松鼠：重装上阵》重振声威，绝对的 Rare 式幽默以及出色的游戏性使其大获好评；另外，完全日式风格的《伊莉丝工作室》的上榜确实颇为令人意外。

美国排行榜 2005 年 6 月 26 日～7 月 2 日

本期	游戏名	厂商名・类型・发售日	机种
1	坏松鼠：重装上阵 Conker: Live and Reloaded	Microsoft 2005 年 6 月 21 日 ACT	[illegible]
2	毁灭全人类 Destroy All Humans!	THQ 2005 年 6 月 21 日 ACT	Xbox
3	毁灭全人类 Destroy All Humans!	THQ 2005 年 6 月 21 日 ACT	PS2
4	横行霸道：圣安德里亚斯 Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar 2005 年 6 月 7 日 ACT	Xbox
5	神奇四侠 Fantastic 4	Activision 2005 年 6 月 27 日 ACT	PS2
6	伊莉丝工作室：永恒的玛娜 Atelier Iris: Eternal Mana	NIS America 2005 年 6 月 28 日 RPG	PS2
7	神奇四侠 Fantastic 4	Activision 2005 年 6 月 27 日 ACT	Xbox
8	Juiced Juiced	THQ 2005 年 6 月 13 日 RAC	PS2
9	乐高星球大战 Lego Star Wars	Eidos 2005 年 4 月 2 日 ACT	PS2
10	荣誉勋章：欧洲突袭 Medal of Honor: European Assault	EA 2005 年 6 月 7 日 FPS	PS2

英国排行榜 2005 年 6 月 26 日～7 月 2 日

本期	游戏名	厂商名・类型・发售日
1	荣誉勋章：欧洲突袭 Medal of Honor: European Assault	EA 2005 年 6 月 17 日 FPS PS2/Xbox/NGC
2	毁灭全人类 Destroy All Humans!	THQ 2005 年 6 月 21 日 ACT PS2/Xbox
3	Juiced Juiced	THQ 2006 年 6 月 17 日 RAC PS2/Xbox/PC
4	横行霸道：圣安德里亚斯 Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar 2005 年 6 月 10 日 ACT Xbox/PC
5	Cricket 2005 Cricket 2005	EA 2005 年 7 月 1 日 SPG PS2/Xbox/PC
6	战地 2 Battlefield 2	EA 2005 年 6 月 24 日 FPS PC
7	铁拳 5 Tekken 5	Namco 2005 年 6 月 24 日 FTG PS2
8	乐高星球大战 Lego Star Wars	Eidos 2005 年 4 月 22 日 ACT PS2, Xbox/PC
9	星战前传 3：西斯的复仇 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	LucasArts 2005 年 5 月 5 日 ACT PS2/Xbox
10	蝙蝠侠 开战时刻 Batman Begins	EA 2005 年 6 月 17 日 ACT PS2/Xbox/NGC

※美国游戏销量的统计方法与英国不一致。

Golden Eye Cross Review

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 阿修罗　黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×4

本来预定在7月14日发售的《第3次超级机器人大战α》突然宣布延期半个月，相信这个事实令很多翘首企盼了很久的玩友大跌眼镜吧！不过不要紧，六月底到七月中值得一玩的游戏实在太多了，光是PS2上的游戏就多到“令人发指”，而且涵盖了各大主流的游戏类型。不管你喜不喜欢这些游戏，这从一方面也说明了为什么PS2会是目前市场上最主流的机种！当然掌机上的二线游戏也是很适合消磨时间的。

樱大战V 再见，吾爱

黄金珍藏



画面　音效　系统　总分 27

感动再临度 ★★★★★★☆☆☆☆

卡伦

在继承了系列一贯的高水准音乐和画面的前提下，本作在战斗上及行动方式上的变革令可玩性大大增加；而AVG部分的众多事件以及我们所熟悉的LIPS系统也是一如既往地吸引玩家去一再尝试。虽然通关后的“纽约一日”要素比较少，但本作在二周目时会追加全新事件这一点还是比较厚道的。

沙罗

经过数年的打造，新作的系统无论是剧情部分还是战斗部分，与前几作相比都有极大的进化。战斗中加入的空中战设定，使战斗在难度不变的基础上变得更加多样化。只是摇杆指令输入的系统不如《莎木》的按键来得有趣……至于扣分，这全部要归咎于那令人失望的人设以及让人“脱力”的配音。

纱迦

这绝对是系列里最“好玩”的一作！以往被视为鸡肋的战斗，在本作中得到了强化。冒险部分也有很多改进，二周目追加新要素的设定令人惊喜。剧情方面承袭了系列的一贯特色，各种情节应有尽有。因为主人公变了，演出的侧重点也有所不同，不会令人厌倦。不过人设、声优确实不如前几作。

■DVD-ROM■SEGA■サクラ大戦V さらば愛しき人よ■AVG■2005年7月7日■1人■无对应周边■400KB

人见人爱！块魂

热血推荐



画面　音效　系统　总分 26

风“[illegible]”全球度 ★★★★★★★★★★

猫太

毫无疑问，这款出自Namco的创意之作的确能吸引绝大多数玩家。这款续作除了继承前作简单的操作外，还把游戏的丰富度提高了一倍以上。不但增加了水池和糖果屋等有趣场景，在游戏的方式上也增加了如推动相扑手摄取食物和赛车等恶搞的玩法，绝对能给玩家留下难忘的暑假回忆。

胜负师

创意与搞笑度极高的作品，无论有没有尝试过前作，都能感受到新意。关卡的数量和玩法大幅上升，原本前作就已经十分夸张的收集要素又得到了成倍的强化，音乐的表现也十分突出。游戏的清新自然、充满幻想与童趣的风格是大多数游戏所缺乏的，本作值得向不同年龄及不同性别的玩家推荐。

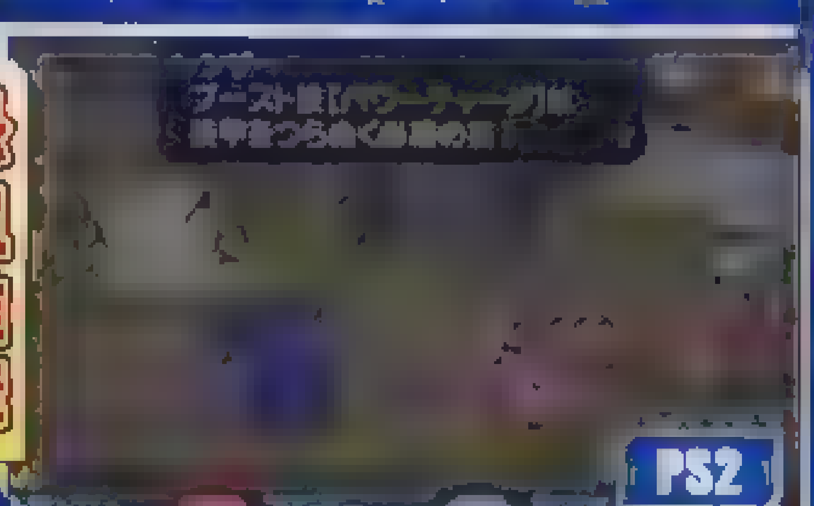
多边形

这次的《块魂》真的是人见人爱啊！本作基本是完全继承了前作的游戏系统，但是在细节上却做了不少调整，例如大幅度增加的“垃圾”数量以及改进过的镜头控制系统，玩起来真的很过瘾！音乐也一如既往地“贱”，总之就是充满恶搞的感觉，玩游戏的过程中不知不觉地就会傻傻地笑起来！

■DVD-ROM■Namco■みんな大好き塊魂■ACT■2005年7月7日■1～2人■无对应周边■87KB

高达 真冒险谭 失落的G之传说

热血推荐



画面　音效　系统　总分 24

高达改造度 ★★★★★★★★★★

邪魔天使

一款开拓高达游戏新领域的作品，游戏中除了经典的机体外其他如人物、剧情都是完全原创的，让人玩起来还是很有新鲜感的。游戏最有趣的自然是找机体情报制造自己心爱的机体，再加上自由拼装部件改变机体外形更是满足了玩家的改装欲望。游戏是一款很正统的RPG，玩起来相当流畅。

阿修罗

如果你不认识高达，那么本作就是一款近年来已经很少见的“传统RPG”：单纯的世界观、单一的流程、没有华丽的CG和古怪的迷你游戏。但正是基于高达原作的机器人要素为本作增添了独特的魅力。改造系统类似《重装机兵》却更加简单易上手，RPG部分更是非常传统、毫无难度可言。

沙罗

这是所有高达作品中最符合RPG标准的作品。尽管画面还有些粗糙，系统更是多方面的照搬了《DQ》的设定，但利用“纸娃娃”系统，玩家能够任意更改MS的造型和能力，令游戏丝毫不失“高达”乐趣。惟一令人失望的，是整款游戏中重要过场情节全部制作了动作与口型却没有一句语音。

■DVD-ROM■Bandai■GUNDAM True Odyssey 失われしGの伝説■RPG■2005年6月30日■1人■无对应周边■94KB以上

魔野仙踪 OZ

热血推荐



画面　音效　系统　总分 24

团队精神 ★★★★★★★★★☆

胜负师

有优秀制作班底的本作在音乐和美工方面的表现比较出色，别具一格的创新系统和强调与NPC同伴合作的战斗在上手之后便能体会到其中的有趣与爽快。游戏打击感略有不足，但丰富的隐藏要素弥补了一些小缺陷，多结局设定与高评价相结合增强了游戏的耐玩度，同时也增加了一定的挑战性。

纱迦

游戏的手感不错，再辅以别出心裁的系统，评分自然不会太低。敌我双方的设定配合风格独特的音乐，很好地营造出了魔幻的气氛。三位一体的“打排球”系统初玩时觉得有些乱，上手之后就会沉浸在必杀技的华丽大表演中。只是流程稍长，玩久了难免有些腻，如果必杀技的变化多一些就好了。

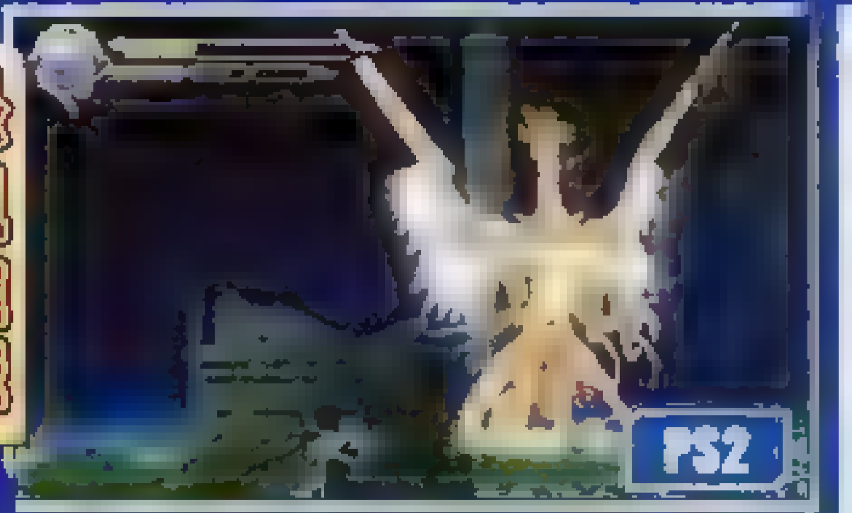
邪魔天使

近期比较难得的原创动作游戏，类似打排球的与同伴连携的系统很有新意。打击感方面还是说得过去的，大魄力的必杀也给人带来视觉的享受。游戏的路线很清晰，不会在某些时候让人觉得无所适从。只是游戏的画面略显粗糙，人物造型不是很精致，背景也比较单调。但隐藏要素可圈可点。

■DVD-ROM■Konami■OZ ～OVER ZENITH～■ACT■2005年6月30日■1人■无对应周边■155KB

热血推荐

源氏



画面 音效 系统 总分 24

爽快感 ★★★★★★★★★★

纱迦

作为一款动作游戏，本作无可挑剔。打斗时的手感非常出色，使出心眼（一闪）时更是快感十足，而神威的设定令初学者也能尽情享受心眼的乐趣。两位主人公各具特点，无论是与敌人厮杀还是探索冒险，玩起来都感觉迥异。但游戏赶工的痕迹比较明显，流程偏短，隐藏要素也不算丰富，令人颇感遗憾。

GOUKI

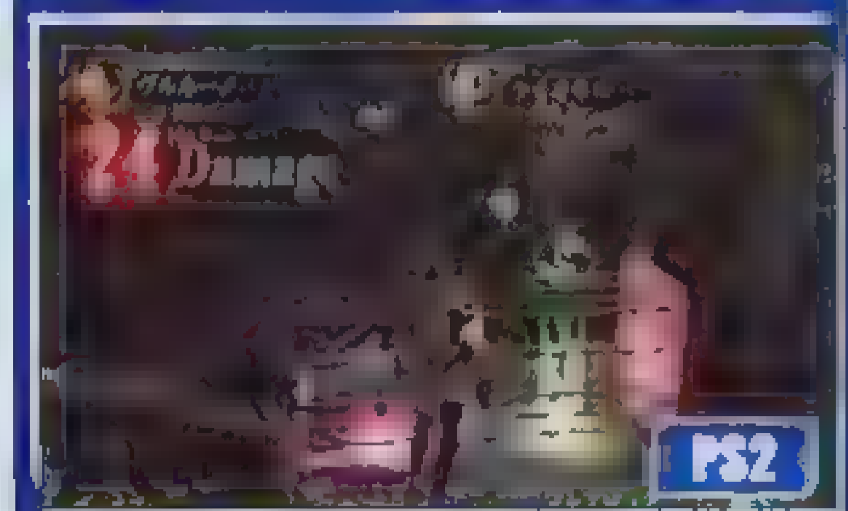
画面出色，但对高级别的显示模式支持得不够好。游戏的音乐出色，剧本虽天马行空但胜在编写得很巧妙。对人物的刻划是一大败笔，性格不够鲜明，故事进展太快，有赶工之嫌。神威系统时间长了难免感觉单调，设定了多种武器但招式相对单一，打得还不过瘾。隐藏要素不够丰富，遗憾。

胜负师

作为一款原创作品，其整体表现还是值得肯定的。冈本对于ACT感觉的把握比较到位，手感、操作性、爽快度都有保障。画面音乐的日式韵味较为浓烈，表现亦属上乘。撇开本作向一些经典ACT的“致敬”不谈，游戏的流程过短，隐藏要素少等问题也让人颇有微词，希望在续作中得到改善。

■DVD-ROM■SCE/Game Republic■GENJI■ACT■2005年6月30日■1人■无对应周边■264KB

影牢II 暗黑阴影



画面 音效 系统 总分 23

虐杀度 ★★★★★★★★★★

邪魔天使

保持了系列一贯的优秀程度，用陷阱来打击敌人更是让人有种异样的热血。陷阱的丰富程度比起前几作有所增加，而视觉表现更是质的变化。利用陷阱的连携来打击敌人是游戏的最大看点，而利用华丽的“暗之阴影”来折磨敌人更是给人以感官的享受。游戏的流程不长，心情不好时正好可以发泄一下。

猫太

自由组合各种陷阱把紧追而来的敌人打倒的确是十分另外的系统，但本作却能把这种方式发挥得淋漓尽致，把游戏应有的刺激与紧张气氛都制造了出来。女主人公不能直接战斗但却要对付一大群追兵，给人一种“绝处逢生”的感觉。这都是本作吸引人的地方。但频繁的视点变化的确要检讨一下。

阿修罗

与同样靠陷阱来对付敌人的“《恶代官》系列”相比，本作的画面实在是太强了。华丽的人设、大比例且全3D的场景，都很完美地再现了机关屋独特的诡异而唯美的氛围。本作同样强调各种机关的配置，看到敌人连续被不同的机关陷阱击中的确感觉不一样。不过这样的游戏并不向低年龄的玩家推荐。

■DVD-ROM■Tecmo■影牢II Dark Illusion■ACT■2005年6月30日■1人■无对应周边■64KB以上

破烂机器人的浪漫大活剧



画面 音效 系统 总分 23

幻想浪漫度 ★★★★★★★★★★

阿修罗

这是一款在大作环绕中很容易被忽视的作品，但是Irem一直以来所拥有的创意精神同样在本作中得到了发扬。在本作中玩家要自己组装被称为“步行机车”的两足机器人展开大冒险，《重装机兵》式的改造组装要素很好地和游戏的动作部分结合在了一起。此外，游戏在收集要素上也很用心。

猫太

无论从故事还是世界观的设定来评价，本作都是十分出色的。玩家可以自由居住和来往各大地区，给人十分高的临场感。由于拥有极高的自由度，玩家只需要根据一些笔记上的条件便能让游戏继续进行下去。改变装备同时更改造型，随意选择演奏的乐器等要素确实给人一种玩不完的丰富感。

沙罗

一款很有特色的作品，自己组装机器人进行战斗自然是游戏最主要的部分，而与此同时大量的收集要素也令人颇为心动。游戏的乐器演奏系统比较有特色，夕阳下在机器人前演奏口琴的情景让人有一种牛仔电影的感觉。不过游戏画面实在太糟糕，和去年TGS上的试玩版相比完全没有任何改进。

■DVD-ROM■Microsoft/Rare■Conker■ACT■2005年6月21日■1人■对应Xbox Live■硬盘记忆

桃太郎电铁G 组成黄金牌组吧！



画面 音效 系统 总分 22

与人同乐度 ★★★★★★★★★★

阿修罗

简单说来这个系列就是日本火车版的《大富翁》，不过能够十多年来一直保持着高人气和高销量自然和它简单的操作、可爱的画面以及多人竞争的乐趣等要素分不开。对于日本人来说能够用掌机随时随地前往全国各地“观光”自然是一件很惬意的事情，不过国内玩家未免会少了一些代入感。

猫太

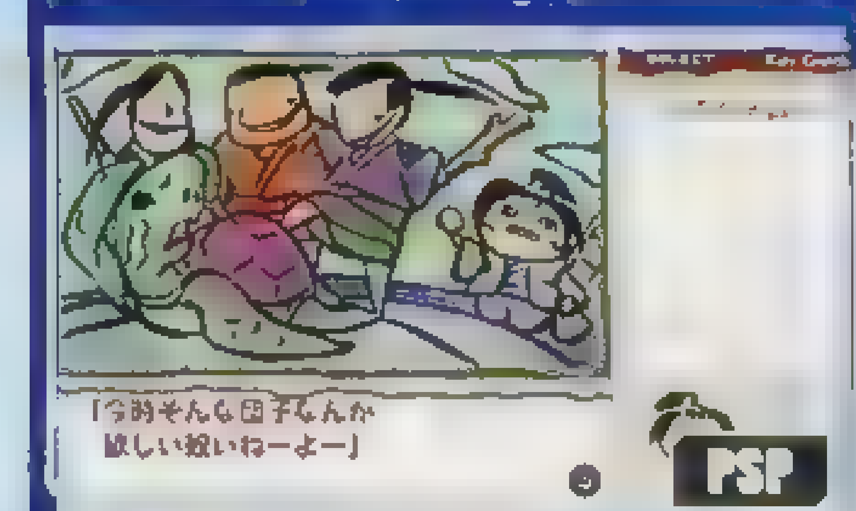
在掌机上玩这种经营类的作品总是有着比较大的优势，因为有可以随时存档和便携的好处，所以能带着到处走。虽然机能不及家用机，但游戏的基本系统和乐趣还是被完美地继承了下来，平衡性也没有因此而出现偏差。可惜游戏的画面过小，让地区的可视范围也因此而减小，这点比较可惜。

邪魔天使

玩这个游戏的时候总让人回想起小时候和伙伴们一起玩《强手棋》的情景，那种热闹的气氛想必正是这个系列能够一直热卖的原因。虽然GBA版画面一般，但是体验对战的感觉已经足够了。不过本作如果在NDS或者PSP上推出，利用它们自带的无线通信功能进行对战，会显得更加便捷些。

■GBA■Hudson■桃太郎电铁G ゴールド・デッキを作れ！■TAB■2005年6月30日■1～4人■对应GBA专用通信线、无线通信端子■自带记忆功能

冒险人



画面 - 音效 - 系统 总分 21

可开发空间 ★★★★★★★★★★

阿修罗

用传统的游戏概念来界定本作似乎有点不太准确，正确说来这部作品应该是一个新的“游戏引擎”，和以前的《RPG工具》一样，游戏给玩家们提供了一个可以自由创作文字冒险游戏的空间，利用PC专用的编辑软件可以自由地创造出只属于自己AVG游戏，还可以与朋友相互交流，实在难得。

邪魔天使

作为文字冒险游戏的大厂，FromSoftware出手果然不凡，单是游戏同捆的3款基本作品就已经非常出色了。更让人惊异的是，玩家可以自己创作游戏并上网和全球玩家分享。创作的作品不限定必须为日文，所以只要掌握了基本的PC版创作软件使用方法，即使是日文盲也能做出好游戏！

沙罗

本作的创意十分好，不过对国内玩家来说还是显得有些遥远。虽然创作的游戏并非只可以用日文，但是创作软件却只有在日文内码的windows下才能正常显示。而且该软件的使用方法比较复杂，并不容易上手。要想玩好这款游戏，要有创作的意愿和创作的能力，条件过高，国内玩家鲜有人问津。

■UMD■FromSoftware■Adventure Player■AVG■2005年6月30日■1人■对应专用PC游戏创作软件■原创游戏平均5～10MB

脱狱潜龙：清算



画面 音效 系统 总分 21

枪战激烈度 ★★★★★★★★☆☆

SOUL

依靠PSP的强大机能，本作继承了家用机版的全部基本要素，从画面到玩法，警犬、解械、慢动作等特色系统依然健在，玩起来依然爽快淋漓。同时游戏还针对掌机在操作上做了一定简化，比如慢动作下会自动锁定下一个敌人，这让游戏玩起来更加流畅。另外背景音乐甚至比家用机版还要棒。

多边形

又是一款"可远观而不可亵玩焉"的游戏：拿到手上的时候，一切都看起来那么华丽；一旦游戏开始，一切都开始变得一团糟。PSP液晶屏幕的残影彻底毁掉了画面表现，而操作也十分别扭，另外游戏的视角也很成问题，经常看不见敌人！游戏是够火爆，但是只能看看而已，玩起来就够戗！

星夜

本该是一款充满电影感觉的游戏，剧情却以文字一笔代过，甚至连配音都没有，实在令人怀疑Namco的诚意。游戏系统方面本作与《脱狱潜龙2》非常接近，自动锁定系统非常体贴，战斗过程爽快感十足。可惜时间一长就会发现战斗过程十分单调，变化性太少，显然不是一款用心制作的游戏。

■UMD■Namco■Dead To Rights : Reckoning■ACT■2005年6月28日■1人■无对应周边■91.5KB

魔界奇兵 敲响天国之门



画面 音效 系统 总分 21

原作忠实度 ★★★★★★★★☆☆

阿修罗

从画面来说，本作只达到了GBA的一般水准，没有太多令人惊喜之处。不过人物比例比较大，看上去还是很舒服的。音乐方面同样比较普通，对于动画FANS或许会因为同样的旋律而感到比较亲切。作为一款A・RPG，系统比较简单，很容易上手，不过武器只能横向进攻实在太怪异。

猫太

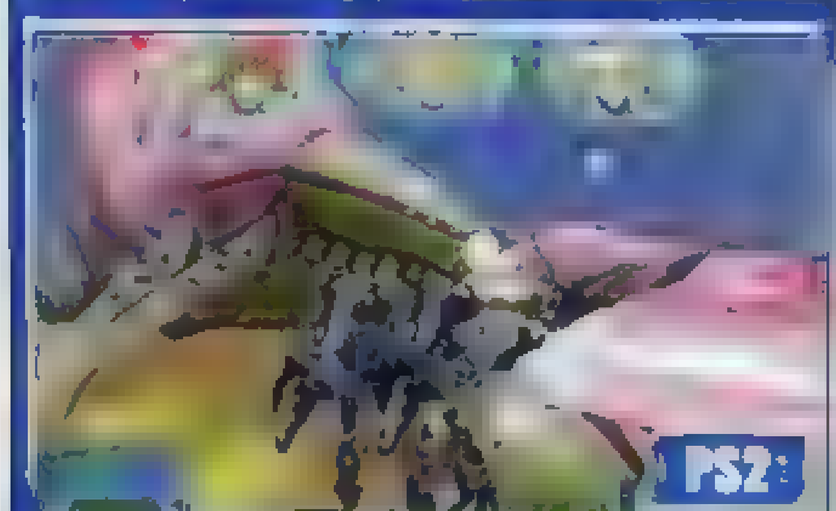
同样是动画改编的A・RPG，本作和前一段时间的《冒险王比特》相比，在系统的丰富程度上略有不足，但是对于剧情的表现却相对来说比较紧凑，没有冗长的感觉。不过游戏正式开始时发现武器只能向左右攻击，这一点的确令人大跌眼镜，让人不得不对开发人员的制作态度产生疑问。

沙罗

游戏的素质可以说基本令人满意，即使不作为动画改编游戏来看待，作品本身也具备一定吸引力。原作中的各种ARM都得到了比较忠实的再现，除了武器类ARM外，其他ARM也以卡片的形式得到重现。除了战斗系统略显单调以外，本作没有什么太大的缺点，喜欢动画的朋友可以试试。

■卡带■Konami■メルヘヴン KNOCKIN'ON HEAVEN'S DOOR■A・RPG■2005年6月30日■1～2人■GBA专用通信对战线■自带记忆功能

创圣之机械天使 AQUARION



画面 音效 系统 总分 18

原作再现度 ★★★★★☆☆☆☆☆

阿修罗

刚上映不久的动画新作能够在3个月之后就立刻推出相关游戏，可见厂商在策划方面进行得很到位。不过实际上这款游戏并没有充分利用好动画的丰富资源。除了片头动画中完全再现了原作的主题曲外，游戏中简陋的2D剧情画面实在令人不快。不过以不动司令视角进行的AVG部分倒颇有特色。

卡伦

以动画改编作品的角度去看，可以说本作是比较失败的。原作中那些"猥琐"的部分本身是一个很重要的卖点，但是在游戏中却没有得到很好的体现。每关开始之前的剧情部分虽然略有AVG的感觉，但是画面实在惨不忍睹，人物比例过小，让人很难相信本作的背后有一部动画作品在支持。

沙罗

单从游戏的角度来看，本作的战斗系统并不是很出色。虽然有变形合体这一个卖点，但是战斗本身比较单调，手感比较普通，而视角方面也有一些问题。基本上玩家要做的就是重复每一关相同的流程，惟一的不同就是每关BOSS的不同以及略有变化的胜利条件。另外，没有合体镜头最失败！

■DVD-ROM■Bandai■創聖のアクエリオン■ACT■2005年6月30日■1人■无对应周边■74KB以上

读者评论白金眼

这是"读者评论白金眼"这个子栏目第二次和大家见面。这次为大家带来的是levelup论坛的网友们对6月上中旬发售的3款游戏的评论。

在这里阿修罗还是要再次向广大读者呼吁，请支持这个小栏目，把你们自己想对某个游戏说的话告诉我们。大家可以通过Email、平信以及回复阿修罗定期在levelup论坛发的专门帖来表达想法，来信请注明"读者评论白金眼栏目收"。只有依靠大家的支持，这个栏目才能发展下去。

之后几期"白金眼"的主要议题有《樱大战Ⅴ》、《源氏》、《魔野仙踪 OZ》、《第3次超级机器人大战α》和《战国BASARA》。

读者对游戏评论中 ●表示正面观点，◆表示负面观点。

[PS2]杀手

发售日期 [illegible]
厂商名称 [illegible]
游戏类型 [illegible]
黄金眼评分 [illegible]



●游戏的剧情很不错。（magi）●虽然另类，但是上手以后就会发现很好玩。（不二周泰）●背景音乐、音效很出色。（Lewes-0304）●半自动的锁定系统让FPS苦手的人也能将游戏玩下去。（逆鳞）●解谜的部分还是蛮有意思的。（水火同源）

◆剧情比较晦涩，经常出现一些莫名其妙的词语。（magi）◆虽然对画面和设定12分的喜欢，但是漫长的读盘时间和系统却让人不得不放弃。（Reddog）◆FANS向的极品，急躁和日语苦手者的地狱。（quki1945）◆流程节奏把握太差。（AJS）

[PS2]龙背上的骑兵2 封印之红，背德之黑

发售日期 2005年6月16日
厂商名称 Square Enix
游戏类型 A・RPG
黄金眼评分 8 8 8 热血推荐



●唯美的人设、精彩的剧情是最大的亮点！（Rebellion）●武器很丰富，音乐很动听。（数猴子的星星）●比起前作画面变亮了，招式也多了。（flyscorpion）●打击感比起前作好了很多。（圣气凌人）●游戏有3周目很厚道。（姬轩辕）

◆画面不是很华丽，觉得一般。（Keeluya）◆这游戏让我玩得晕头转向。（真无双の乱舞）◆手感和刺激感不如《真・三国》。（背德之黑）◆主角没有前作的凯姆那样令人印象深刻。（陈玲珊）◆有些关卡太长，又不能中途记录。（失败无双）

[PS2]重装机兵传说 砂尘之镇

发售日期 2005年6月9日
厂商名称 Success
游戏类型 RPG
黄金眼评分 [illegible]



●音乐充满了怀旧感。（Kealuya）●自由度高，体验一下另类的世界，或许悲观，或许轻松，全凭玩家自己旁观。（蚊子）●重装机兵让我又回到了那美好的过去。（我爱游戏）●从画面、音乐到系统，整个游戏无不充满了让人怀念的要素。（逆鳞）

◆读盘再快点就好了。（linux）◆虽然对画面有点失望，但主要是冲着怀念去的。（laixilaixi）◆很难再找回红狼给我的感动，似乎只能找来FC重温旧梦了。（ngc123）◆连CG、CV配音都没有。（烦西烦那）◆机兵犹在，感动已远。（绝影刀）

热血推荐

黄金眼评分 27

火焰之纹章 苍炎之轨迹

文 邪魔天使

◆游戏时间：120个小时

邂逅、分别，失去的同伴不会再见，当命运的齿轮转动时，你我都无法抗拒。亲情、友情、爱情，它们在战争面前是那么渺小，但正是因为它们，人类才有希望。

NGC ■特制DVD-ROM ■ Nintendo/Intelligent Systems ■ S·RPG ■ 2005年4月20日 ■ 1人 ■ NGC-GBA专用联机线 ■ 日版



记得上一次在家用机上玩到《火焰之纹章》(以下简称《火纹》)已经是5年前的事了。在2005年于第一作《火纹》发售的15年后，也是在4月20日，终于，《火纹》回归到家用机上。

《火焰之纹章 苍炎之轨迹》(以下简称《苍炎》)的公布是在1年前，当时只公布了几张简陋的画面，似乎显得仓促了一点。但在沉寂了一段时间之后，《苍炎》的报道突然增多，此时公布的游戏画面已经发生了翻天覆地的变化，最早公布的3D造型也完全进行了修整。说到这里就不得不说《苍炎》的意义所在，因为它是第一部全3D化的《火纹》，这在以2D唯美风格见长的《火纹》里是具有开创历史意义的改变。全3D自然成为了玩家们关注的焦点，毕竟玩了15年的2D，突然改为3D自然有些不习惯，再加上之前的3作都是出在掌机上，所以对这款阔别已久的家用机版更是充满了希望和怀疑。就在玩家抱有这样一种心态的时候，《苍炎》如期出现在广大玩家的面前。

令人惊异的“叛逆”

当拿到游戏的时候，很多玩家可以用惊讶来形容当时的心情。地图上没武器店、道具店，没会员卡，没隐藏商店，连《火纹》那标志性的斗技场也没有。甚至，游戏在系统方面也进行了一些比较大的调整。

首先是奖励经验值的概念，顾名思义，奖励经验就是在一关中除了战斗得到的经验外，通过达成一些特殊条件而得到的额外的经验。这些特殊条件一般而言都比较让人动脑子，所以对于刺激玩家的挑战欲望是很有帮助的，比如不被警卫发现、不杀死任何一个可以不杀的敌人等，完成这些特殊条件得到的奖励经验值一般都很多。但如果不杀敌，那么武器经验值就得到的少。鱼与熊掌不能兼得，如何选择就看玩家自己的决定了，这种将决定权完全给予玩家的设定是很人性化的。

然后就是奖励经验系统，在据点中可以将奖励经验值分配给任何角色，在这里就可以进行“凹点”(即通过不停的Save、Load达成升级时能力成长满足玩家的要求)。但凹点并不是盲目的，如果一开始尽是100经验这样灌，很快就会发现奖励经验值不够用。这样设定的真正目的其实在于如果某一角色的经验值有个80、90左右，差一点点就升级了，那么用奖励经验让他（她）升级就比较好。而后期出现的比较难升级的或是自己喜欢的角色但能力不足的那就用奖励经验猛灌，将他们变成猛人！（某弥生：你以为这是在填鸭啊……—_—b）另外，由于本作没有斗技场，所以还可以通过灌奖励经验来练几个强人。总之，这样的设定其原意是给玩家尽量多的自由，也让玩家各自的个性有所发挥，同时在培养角色方面做到有所平衡。

据点在本作中的作用变得更重要了，不再只是买点初级道具，道具交换和使用之类的，除了上面说到的奖励经验分配要在据点里进行之外还可以进行武器的打造，不过令人不爽的是每一章只能打造一把武器，并且改造的钱花费太多，看来也是个尝试性的举动，不过利用BUG能造出必杀值255的武器，也算是这一系统最大的作用了吧。(笑)

反传统的剧情

刚才我们说了这次的《苍炎》在很多方面反传统，现在我们把剧情单独拿出来说一下。

在最早公布的时候，很多人按照惯例就认为主角一定不是他父亲格雷德的儿子，也不会是蜜丝特的亲生哥哥，一定是某亡国的王国的王子云云。但当他们将游戏通关后才发现，原来主角真是他父亲的儿子，真是他妹妹的哥哥，真是一个佣兵团的团长。这种平民主角的设定在《火纹》史上是绝无仅有的，而且本作对主角的性格塑造可以说是很成功的——这完全是个很现实的家伙，跟我们现代人的想法很类似，而他的那帮团员更是如此。比如主角老爸死了之后，团里立马有人翻脸不认人，马上退团另谋生路。换言之，《苍炎》的剧情将以前类似于舞台剧式的剧情氛围有所减弱，主角以及一些角色的言行不再有种做作的感觉，更接近于真实，更能与玩家引起共鸣。

不过本作的剧情有种未完的感觉，很多人物、国家都没有讲清楚，只是一笔带过，还有很多令人遐想的地方，难道是有出续作的计划？就让我们姑且这么认为吧。

特技，又见特技！

自从《系谱》和《776》之后，我们就很难看到特技的身影了，可以说特技的加入让《火纹》发生了翻天覆地的变化。《圣魔之光石》虽然试探性地加了几个职业技，但那毕竟是试验，而《苍炎》里则将这一系统完全复活，并衍生出了“奥义”这一系统。说实话，就习惯了《系谱》和《776》的玩家而言，《苍炎》的特技系统显然是不过瘾的。很多以前的强力特技，如流星、月光、太阳都归为了奥义，而习得特技和奥义都需要特技书和奥义书，而特技书每一种只有1本，奥义书整个游戏也才只有4本，只能说是杯水车薪，因此在人员的选择上就要考虑仔细。不过一些奥义相较于以前被削弱，比如流星，一些奥义又不能与必杀或其他特技连用，比如阳光，所以能选择的职业范围还是有限的，这也是对游戏平衡的一种调整吧。

一点感想

将Normal、Hard和Maniac三个难度通过几遍后发现本作的难度安排做得非常好，Normal针对新手，不仅敌人能力低，甚至最终BOSS的一些狠技都没有；Hard面向老FANS，难度适中；Maniac面向那些喜欢挑战的核心玩家，BOSS级角色不仅多了特技，而且敌人众多、能力强劲，有的关卡如果想得高奖励经验没有重打七八次应该是拿不下来的。这种难度的选择完全是体贴玩家的设定，满足了不同玩家的需要。但是本作的BUG有点令人不爽，除了那个必杀255的良性BUG，还有死机、某些关卡过不了之类的，让人有些恼火。至于兽人的设定……那就仁者见仁，智者见智了，笔者只是觉得几个兽人大叔比较帅气……(^_^)另外，本作除了个别关，绝大部分的关卡出击人数太少，对那些喜欢人人练满的玩家是个噩耗，(笑)希望续作中进行改进一下。(如果有续作的话 _-b)

从这次《苍炎》的许多反传统要素，笔者似乎看到了未来《火纹》的发展方向。在经过15年之后，在原有基础上进行改变不得不说是一个进步，希望这个S·RPG的鼻祖能走得更高更远吧。

©2005 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS



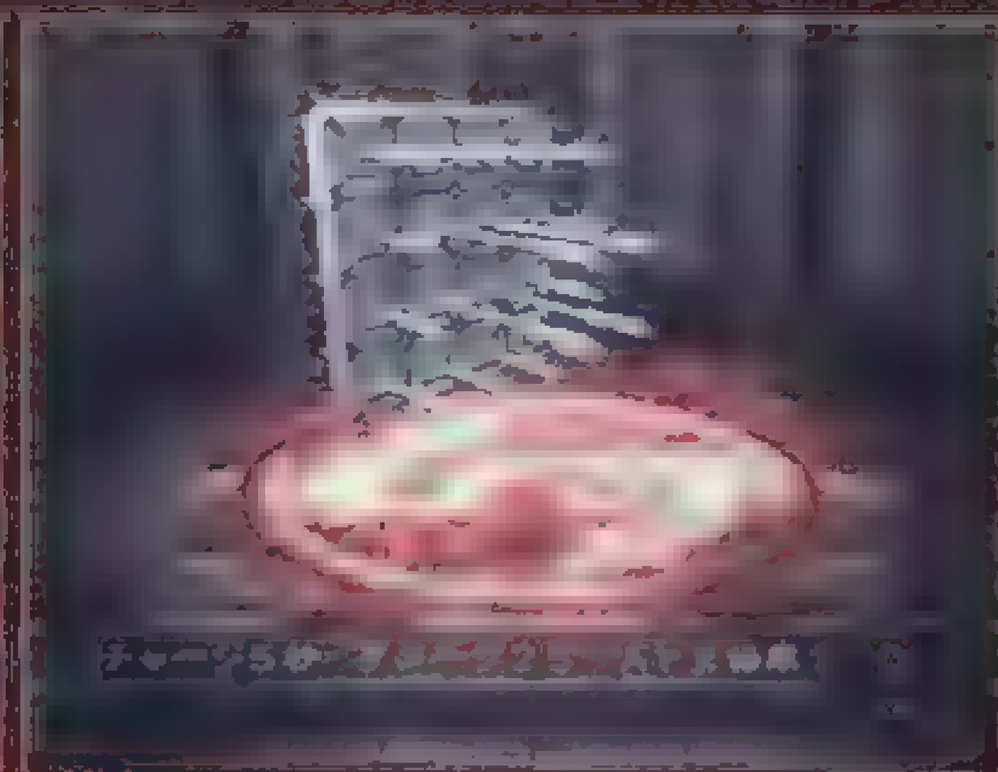
文 邪魔天使

影牢II 暗黑阴影	Tecmo	ACT
PS2 影牢II Dark Illusion	2005年6月30日	日版
[illegible]		对应玩家年龄 15岁以上

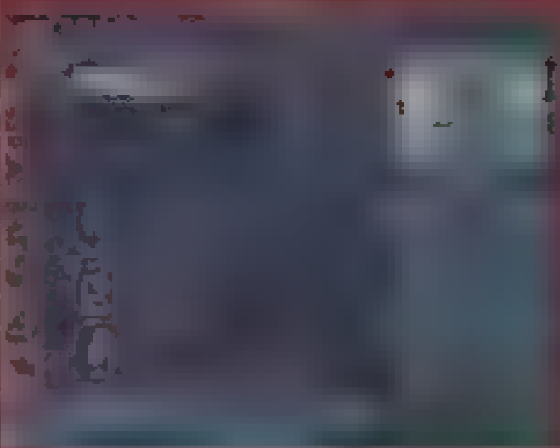
距前作《影牢》推出了5年之后，Tecmo著名的陷阱动作游戏终于推出了续作，那就是这款《影牢II 暗黑阴影》。该系列最吸引人的地方当然是其独特的攻击方式，利用连锁陷阱进行攻击让人觉得非常刺激。对于这个系列一直都有一种说法，那就是这是款"黑暗的游戏"，看着敌人在陷阱下惨遭蹂躏，发出凄惨的叫声，这完全是视觉与听觉的享受。在本作中陷阱更丰富，表现更华丽，更有威力和华丽并存的超级陷阱，看来这真是一款给人带来"快感"的游戏啊！（爆）

操作简介

按键	操作
左摇杆	移动
右摇杆	视点移动
L2	视点回到角色正后方
R2	搜寻侵入者
START	显示全体地图
[illegible]	陷阱设置画面
△	天花板陷阱发动
[illegible]	墙壁陷阱发动
×	地板陷阱发动



陷阱类型



既然被称为陷阱动作游戏，那么陷阱自然占据着最重要的地位。游戏中陷阱基本分为3种类型，基本陷阱、影之机关以及暗黑阴影，而设置位置分为天花板、墙壁和地板。其中暗黑阴影是隐藏的究极陷阱，一旦发动其威力惊人，而演出效果也是最为"赏心悦目"的。

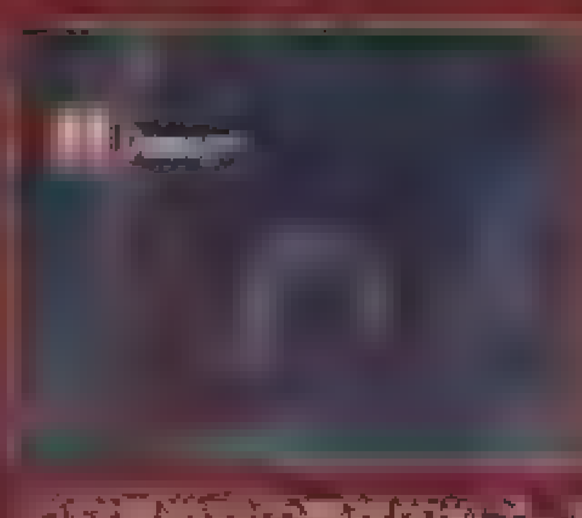
基本陷阱（通常攻击）

玩家自己设置的陷阱，可以在"陷阱生成（トラップメイク）"中通过消费Wari生成，并且可以自由地设置在每个场景的天花板、墙壁以及地板上，而发动也是玩家自己按键发动。在游戏序盘能够使用的陷阱很少，但随着游戏的进行，能够生成的陷阱也会越来越多。

影之机关

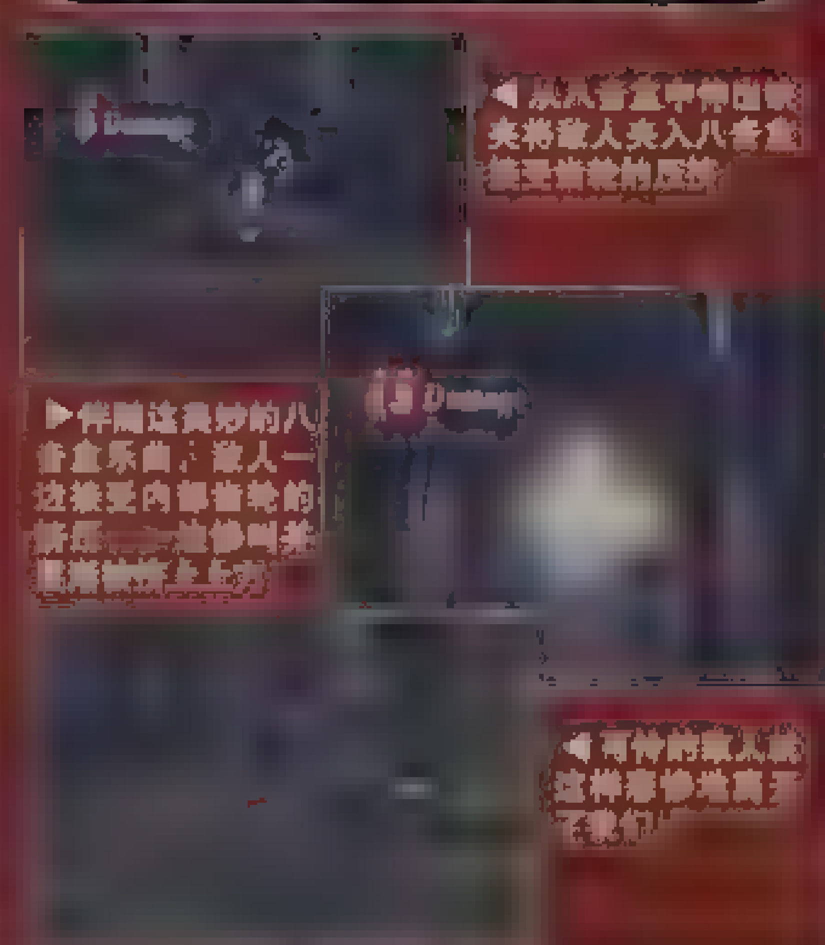
这是设置在房间内的固定陷阱，当接触到敌人后就会发动，所以将敌人引向这些陷阱，或是利用基本陷阱将敌人撞到这些陷阱的攻击范围内是一个很好的战法。

暗黑阴影



[illegible]影[illegible]影之[illegible]关，我们可以将它看成是陷阱中秘奥义，可以[illegible]暗黑阴影存在于某些场景中，从外观上看完全看不出有什么异状，而且在陷阱确认画面中也不会[illegible]特的美感完全体现了出来。

暗黑阴影"狂想八音盒"

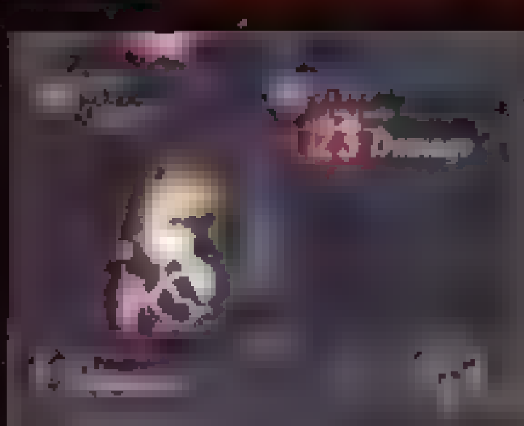


◀从八音盒中伸出的[illegible]夹将敌人夹入八音盒[illegible]

▶伴随这美妙的八音盒乐曲，敌人一边[illegible]

◀[illegible]

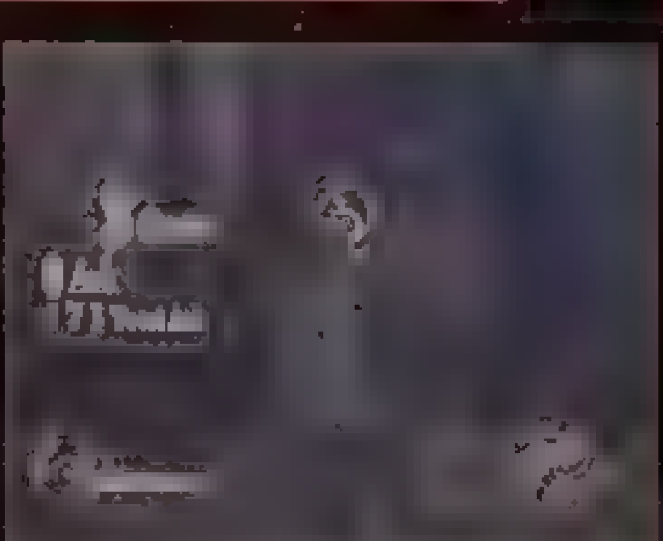
陷阱设置



▲将铁球之类的陷阱设在楼梯上利用其滚动特点不失为一好方法。

游戏中玩家能够设置陷阱的地方有天花板、墙壁和地板3个，每个位置只能设置一个陷阱，而每个位置能够设置的陷阱可以在3个中选择，其更换在游戏前的"陷阱装备"中进行。我们在设置陷阱的时候要考虑以下几点：位置、实用、容易形成连击、攻击力够强，当然，还有一点就是给人视觉上的享受。(^_^)

连锁



利用不同位置的陷阱发动连锁攻击一直都是系列的亮点，看到敌人无数次被陷阱蹂躏发出凄惨的叫声其实是件很惬意的事情。连锁还有一个好处，就是能打出更多的魂之泪，这也是赚取Wari的好方法。不过要想发动连锁[illegible]一件简单的事，玩家要考虑好陷阱的性能以及发动的时机，还要考虑哪些敌人是不吃某些陷阱的。另外，如果连锁利用上了影之机关和暗之阴影这些强力而华丽的陷阱，发动之后绝对会让你很有成就感。

敌人

形形色色的敌人是这款游戏的一大看点，虽然他们的目的只有一个——被女主角用陷阱尽情蹂躏。所谓知己知彼百战不殆，了解了我们的敌人就可以对其进行最有效的打击。

在战斗开始前，我们可以查看本关中出现的敌人的资料，按□键就会显示出该敌人的能力数据以及特殊能力，其中我们着重要关注的就是敌人的特殊能力，如果一个特殊能力是亮着的就表明他拥有这项能力，即该系的陷阱对其无效。游戏中敌人的职业大致分为战士系、盗贼系、弓箭系和法师系这3种，战士系的敌人一般特殊能力不多只会近身攻击，但体力以及攻击力都是最高的；盗贼系的敌人移动速度快，不吃地上的兽夹，一旦发动立刻就会跳开，不过对电棒这样的地面陷阱倒是没什么防御力；弓箭系的敌人会远距离射箭进行攻击，近身还会利用弓打，不过体力一般不高；法师系的敌人体力也不高，多用远距离魔法攻击，魔法分暗黑（视野大幅度降低）、火焰（身上着火，徐徐减体力）、冰冻（被冰块冰住无法移动，敌人的伤害增加）、感电（触电并短时间无法移动）。掌握了敌人的能力后就可以针对他们进行陷阱的设置了。

特殊能力一览

瓶	对花瓶系陷阱的防御能力
挟	对夹住身体系陷阱的防御能力
岩	对岩石系陷阱的防御能力
天	对从天花板来的凶器的防御能力
壁	对从墙壁刺出的物体的防御能力
床	对从地板刺出的物体的防御能力
矢	对飞行道具的防御能力
炎	火焰伤害无效
电	感电伤害无效
冻	冰冻伤害无效
震	地震伤害无效
油	油状态无效
怒	怒状态无效
磁	磁力无效
技	攻击所带的属性
动	不明

结果画面说明



Clear Time	结束该关卡所花费的时间。
击退人数	该关卡击倒敌人的数量。
Max Combo	发动陷阱时形成连锁的最大值（最大值为99），这个数据影响所获得的Wari以及Ark。
Max Hit Ark	1次攻击所出最大Ark数量，攻击越华丽出现Ark也就越多。
Player Damage	本关卡玩家受到的伤害数量。
获得[illegible]	该关卡获得[illegible]数量[illegible]开发陷阱以及购买[illegible]道具的Wari。
获得Ark	该关卡获得的[illegible]数量，相当于得分，Ark越多，获得的Wari也就越多。

www.plumbook.cn

©TECMO,LTD 2005

[illegible]

第一章　开绽

敌人能力　备注：敌人能力低，纯粹是训练关。ラルフ用スプリングフロア→メガロック这样的连锁就能搞定。在玄关的场景还能看到暗之阴影"狂想八音盒"。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
アラン	10	0	75	5	15	0	无
ラルフ	80	0	90	19	28	0	无

第二章　魂的代价

敌人能力　备注：[illegible]

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
マーカス	86	7	81	21	30	0	无
エレン	75	0	75	10	53	32	无

第三章　罪孽深重的人们

敌人能力　备注：ポリード遇到攻击就会逃。其他的并没有太大的问题。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
ポリード	45	0	81	15	31	0	无
ダグラス	135	0	70	43	21	32	壁 震 技
ブラディン	75	0	75	32	43	21	挟 床 震
レンナ	30	0	70	20	34	0	无

敌人能力　备注：シャロン和ヴァグルーモ都是用远距离攻击，所以要将他们先打倒。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
エルヴィン	110	5	81	21	43	0	无
ジャスティン	105	7	75	21	25	49	挟 矢
シャロン	80	0	75	21	64	32	无
ヴァグルーモ	105	3	70	21	32	64	炎 油 技
フィリップ	60	0	85	10	43	21	挟 床 震

第四章　宿命之枷

敌人能力　备注：[illegible]

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
ヴェロニカ	75	5	81	21	64	38	无
ブリザルト	105	3	81	20	64	43	冻 技
ダドリー	135	5	81	43	21	32	壁 震 技
ルイス	82	5	90	10	43	32	挟 床 震

第五章　殉者

敌人能力　备注：シェルトモ的远距离攻击带有冰冻效果。其他人都不是太强，可以用暗之阴影来赚奖励。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
アルビン	90	10	85	21	32	53	挟 矢
シェルトモ	110	3	81	21	64	32	冻 技
エリック	35	0	90	17	21	0	无
ジェフ	45	0	81	10	25	0	无

第六章　残留的道路

敌人能力　备注：エレアノール受伤回自己回复，要一口气打倒；被フィオナ的暗黑魔法打中后会进入视野变窄的暗黑状态。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
ゴードン	105	5	90	21	43	0	无
エレアノール	45	3	80	24	50	50	怒 技
マイラ	13	5	90	21	43	32	无
ジェラルト	70	9	81	32	25	53	挟 矢
フィオナ	54	3	81	10	34	21	技

第七章　各自的想法

敌人能力　备注：ラヴィニア攻击的时候会发出声音，所以很清楚就知道其行动。フリスカ的攻击带有冻结效果，要小心。リックとコンラッド受到一定伤害后会逃走。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
モーリス	120	7	90	32	53	0	无
レーザー	140	10	70	43	75	16	挟 岩 矢
ラヴィニア	70	7	90	15	48	75	挟 床 矢
ロイド	160	1	81	64	32	2	壁 震 技
エドワード	105	7	81	21	53	0	无
リック	105	9	81	43	35	66	挟 矢
コンラッド	127	12	85	43	32	64	挟 矢
フリスカ	45	3	90	21	53	0	冻 技
エリカ	75	2	81	21	53	32	无

第八章　苍之遗产

敌人能力　备注：只要注意远距离攻击就没有什么问题，[illegible]并不是太[illegible]

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
ジョニー	120	5	81	2	51	0	无
ハワード	140	11	81	43	21	0	挟 矢 震
ミランダ	90	0	90	32	64	43	无
トライデント	105	3	88	25	64	0	电 技

敌人能力　备注：フィネガン的移动速度比较快，可以跑到地形比较好的房间放陷阱。事先打倒アンジェラ比较好。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
フィネガン	300	12	130	53	107	31	挟、矢
アンジェラ	45	3	81	34	50	50	怒 技

第九章　迈向破灭之道

敌人能力　备注：[illegible]

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
グレン	105	5	90	21	53	0	无
セレナ	52	3	81	38	53	64	炎 油 技
ヘレナ	75	4	81	21	60	43	无
イリギノテ	110	8	81	17	32	75	挟 床 矢

敌人能力　备注：イレーネ会回复，所以先将其打倒。受到イルミナード的攻击会进入电气状态。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
アドルファス	120	9	81	30	43	64	挟 矢
イレーネ	44	3	90	24	50	50	怒 技
イルミナード	52	3	81	30	53	68	电 技
ヴァレンタイン	98	3	94	41	21	0	挟 床 震
レイモント	110	4	92	21	53	0	无

第十章　窥视权力之人

敌人能力　备注：ジョイス的移动速度很快，攻击时会先蓄一下力然后再冲过来，攻击力很高。与他战斗不要慌，也不要急于求成，用电气棒定住后进行连击比较好。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
ジョイス	300	17	110	48	110	30	挟 岩 矢 壁 床 矢 磁

敌人能力　备注：只要注意[illegible]的攻击就行了，其他人并没有什么威胁。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
ノリー	90	7	88	15	38	81	挟 床 矢
コロノ	160	15	81	64	86	380	挟 岩 矢
アルダー	103	2	85	38	53	70	电 技
ルーファス	105	0	95	20	18	0	挟 床 震

第十一章　母亲

敌人能力　备注：因为只能在玄关战斗，所以陷阱的安放上要仔细考虑一下。カタリーナ有取消陷阱的攻击，要注意。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
ウルカーノ	105	7	81	32	55	0	无
アーサー	105	9	81	32	51	96	挟 矢
ライオネル	150	12	81	68	107	40	挟 岩 矢
モーセス	135	5	100	30	15	0	挟 床 震
カタリーナ	240	2	180	64	0	0	无

第十二章　纠缠的纽带

敌人能力

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
オトリエー	118	7	90	38	75	0	无
ナテュレス	143	12	81	86	30	0	挟 矢 震
ヴルガイン	118	3	81	25	90	55	雷 技
アルマ	82	4	81	28	92	48	无
アイリーン	94	7	90	34	60	96	挟 床 矢
シニレイマ	105	7	81	47	83	0	无
ザイザリエル	200	13	90	60	81	36	挟 岩 矢

敌人能力　备注：术系的敌人要先行打倒，不然到后面会发现其远距离攻击是件非常烦人的事情。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
アルサイノス	155	13	81	50	90	111	挟 矢
スティーブ	132	20	81	88	28	0	挟 矢 震
ア　ュエラ	109	9	93	30	111	66	挟 床 矢
メデオリート	260	3	70	44	86	0	炎 冻 油
ルイザ	45	3	100	25	28	20	技
ロジャー	130	7	81	38	75	0	无
アリ　ダ	65	3	81	36	81	0	冻 技

第十三章　守护之人

敌人能力　备注：这关只有术士，遇到其攻击都会带异常状态，特别是スァウルド和ベルトラン，他们的攻击力都是很强的。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
ハルハラ	112	3	90	30	80	68	炎、油 技
スメラルド	210	8	110	56	172	0	炎 冻、油
プラテノ	45	3	81	46	66	86	电 技
テネブロ	89	3	120	34	50	38	技
ベルトラン	300	13	100	85	120	0	炎 冻 油



第十四章　享受

敌人能力　备注：ヘルツォーク的攻击力并不高，攻击的时候会跳跃攻击，不过之前会叫一声，听到后立即闪开即可。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
バシル	250	25	81	68	146	34	挟 岩 矢
ジュリア	75	5	120	45	118	60	无
ラヴァンゴ	112	3	100	38	103	68	冻 技
アイザック	250	21	81	154	30	0	挟 矢 震
ヘルツォーク	300	12	100	64	80	85	挟 矢

敌人能力　备注：[illegible]是比较烦的敌人，不过好在他们对地板的陷阱没有耐性，所以以地板陷阱为起点进行连锁比较好。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
アシュ	440	14	120	103	60	38	岩 壁 炎 电 震 油 磁
フロスタ	129	3	120	51	94	0	冻 技
アロン	92	7	81	33	11	0	挟、床 震
アルハート	135	5	81	54	90	23	壁 震 技
ヘスティアト	250	3	81	44	84	0	炎、冻 油
ヘゲル	420	16	110	103	60	0	岩 壁 炎 电 震 油 [illegible] 磁

敌人能力　备注：除了ディアブロ和レイチェル都不是很强，要注意レイチェル也会发动陷阱。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
ノクト	48	3	100	42	56	44	技
ブレンダ	28	0	86	22	40	23	无
ミシェル	110	10	95	25	68	47	挟 床 矢
ディアブロ	280	10	120	58	146	0	炎 冻 油
エルマ	105	7	61	19	43	0	无
レイチェル	300	2	140	66	0	0	无

第十五章　坏了的椅子

敌人能力　备注：普通的攻击对魔神根本无效，但把上层的柱子沿着沟的部分倒下的话会发出紫色的光线，当4道光线都出来后将魔神引到魔法阵中央就会发动暗黑阴影，这时才能对其造成伤害。

姓名	体力	防御率	敏捷	攻击1	攻击2	攻击3	特殊能力
マルファス	500	0	100	40	50	0	技以外的所有能力

结局以及通关特典

结局A

在第14章回答是否与蕾切尔战斗时选择"是（はい）"并取得胜利，之后可以生成隐藏陷阱デスハンマー，消费11000Wari。

结局B

在第14章回答是否与蕾切尔战斗时选择"否（いいえ）"，第15章与魔神玛尔发斯战斗时败北，之后可以生成隐藏陷阱デスアイアン，消费10000Wari。

结局C

在第14章回答是否与蕾切尔战斗时选择"否（いいえ）"，第15章与魔神玛尔发斯战斗时获得胜利，之后可以生成隐藏陷阱デスピラ[illegible]，消费11700Wari。

坏结局

在第10章选择是否离开国家时选择"是（はい）"之后与乔伊斯战斗。

音乐模式与画廊模式

当角色图鉴中收录了所有敌人时，在Museum中追加音乐模式；当生成了所有陷阱之后，在Museum中追加画廊模式。

当总Ark值达到一定数量就可以生成前两作中的角色的衣服。达到10万Ark可以生成《苍魔灯》中蕾娜的衣服，需要消费10000Wari；当累计到30万Ark时可以生成《影牢》中米蕾妮娅的衣服，需要消费20000Wari。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn



以创意取胜的《块魂》终于推出了系列的第二部作品！光从游戏的画面看来，可能有不少玩家觉得进步不大，事实上游戏恰好是除了画面外，所有的要素都变得比前作更有趣。在拥有同样简单的操作下，游戏初期还配备了主观视点和观察情况的机能，让初心者更容易上手。此外，游戏的场景不但没有与前作重复，且总数量也比以往增加了不少。值得让人回味的背景歌曲也更新了一遍，除了把前作主题曲更换了另一种节奏外，所有的歌曲都是动听的新曲，是玩家在暑假期间不能错过的一款另类轻松作品。说了那么自夸自赞的说话，其实只是想向玩家推荐一下本作。由于游戏推出已久，相信玩家都已经熟悉了本作的操作，那么这次的“特快专递”将以问答的形式为大家解答一些游戏中的常见问题。

人见人爱！块魂	Namco	ACT
PS2	2005年7月7日	推荐玩家年龄　全年龄

文　猫太

Q 看不懂游戏选单的界面。

A 本作的游戏界面制作得相当特别，前作是在各个星球上移动，而本作则是控制主人公王子在草地上移动，利用与不同人物的对话进入各种关卡。游戏开始后，王子会落到一个草坪上，只要玩家移动至边缘就能到达下一个区域。每隔区域的摆设的角色都不一样，但除了人物以外，所有相同摆设的功能都是一样。如图所示，所有人类都是代表了不同的关卡、屋子是存储和读取游戏进度的地方、圆球是查看所有收集品的地方、玩具蛋糕是更换王子在关卡中取得的隐藏装备的地方、其他在地图中走动的块族成员也是玩家在关卡中粘取而加入的同伴，只要接近后与他们对话便可以控制他们、房门是推出游戏，在整个地图中只有图中这个区域才有房门、还有一种DJ鹦鹉是用于改变游戏的声音设定的。



Q 还是先介绍一下操作吧……

A 按照常规来说，这个也是“特快专递”中必要的过程呢……

十字键（左摇杆）	移动地图画面中的角色
左摇杆↑或右摇杆↓	让王子原地向左或向右转动
左摇杆＋右摇杆拔动到同一方向	推动块到不同方向
左摇杆↑＋右摇杆↓	让王子原地高速向右转动
左摇杆↓＋右摇杆↑	让王子原地高速向左转动
L1键	进入主观视角模式
R1键	进入第三人称视角模式
L3+R3	发动王子Turn让视角瞬间180度回旋
快速上下交叉	发动王子Dash让块高速
拔动左右摇杆	移动一小段距离

另外，只要玩家接上2P手柄，那么游戏画面中就会出现另一个可以控制的角色。只要两名玩家同时接近同一个人类并进入关卡，那么就可以同时滚动一个块攻略关卡。

Q 为什么每个人类都有两种玩法？

A 只要达成第一个关卡的条件建造出新的星球，那么再与这个人类对话便会以其他的玩法和模式进入此星球。两种模式所建造的星球都不一样，在星球中取得同伴和礼物也会有所差异。但并非所有的人类都有两个模式，不过建议玩家还是多玩几次完成收集率。

Q 隐藏的同伴和礼物要如何取得？

A 每一个人类的关卡中至少会有1～3名同伴，他们一般不会故意匿藏自己，甚至逍遥地在某个场景上吃东西、骑着怪物横行等，但要粘上他们之前也要保证自己的块够大，不然只能看着他们潇洒了。另外隐藏的礼物会以礼物盒的形式出现在场景中，玩家在移动时要密切留意。不过这些礼物一般也是要足够大的块才能把他们从某些物品上弄下来，因此前提条件还是要尽量“滚”啊！

Q 还有其他有趣的要素吗？

A 在读取画面中，国王的头部和吐出的字符都是可以控制的，左摇杆控制国王的头部移动，右摇杆控制字符的吐出方向。另外在每关任务失败后，国王会向下方的王子不断地射出激光，这是玩家可以移动王子避免受到伤害，但结果是不会改变的。

另外，当玩家所建造的星球足够大后，与游戏中期出现的黑狗对话便会进入宇宙把自己建造的星球卷起，然后撞向太阳。如果能粘住太阳的话便会进入结局画面。而隐藏结局的进入方法就是收集所有的同伴，然后地图中会出现一名男子，与他对话后就能进入隐藏关卡了。



Q 有些关卡的玩法弄不懂啊！

A 比前作更出色的地方就在于本作拥有大量玩法新奇的关卡。但基于语言的问题，可能玩家看不懂国王在游戏前的提示，所以下面将会针对几个玩法比较特别的星球为大家逐一说明。

赛车关卡

王子在本关将会驾驶着一辆可爱的车高速奔驰在赛车场上。但本关的目的并非要与前面的赛车手比赛速度，而是要把他们粘住。由于速度很快，所以在控制上会稍有难度，而在本关中并不能使用王子Turn，所以也要记得在弯道上控制好方向。

相扑手关卡

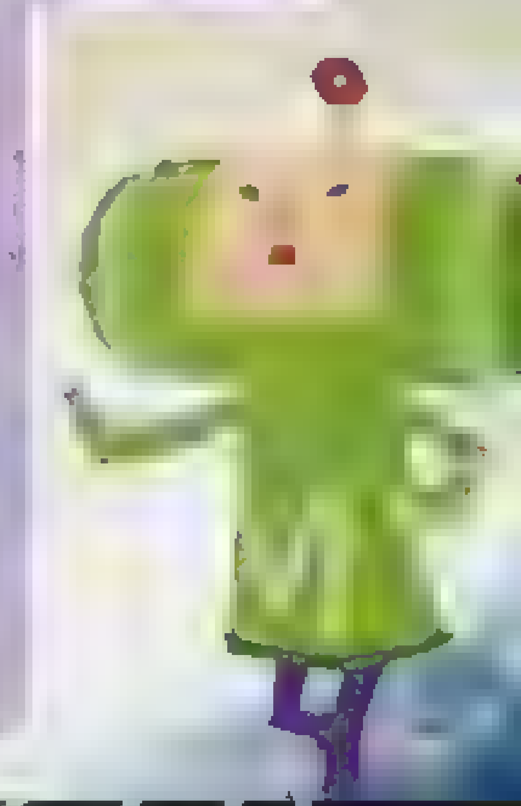
这关是推动一个相扑手在街道上粘住食物摄取卡路里。由于相扑手的体型在初期并非呈圆形，所以在滚动时会出现不少空隙。本关的目的并非不断地粘住食物，而是要在限定的时间内粘住在学校中央的相扑手。因为这名相扑手的体型十分庞大，玩家必须尽量让自己推动的相扑手多粘住食物，将体型也搞上去。

火球关卡

这个关卡中，玩家会推动一个火球移动。由于不能让其熄灭，所以绝对不能碰到跟水有关的东西，不然便会立刻失败。另外，玩家必须不停地粘新的物品，不然火球上的火苗也会因为没有燃烧的物品而逐渐熄灭。

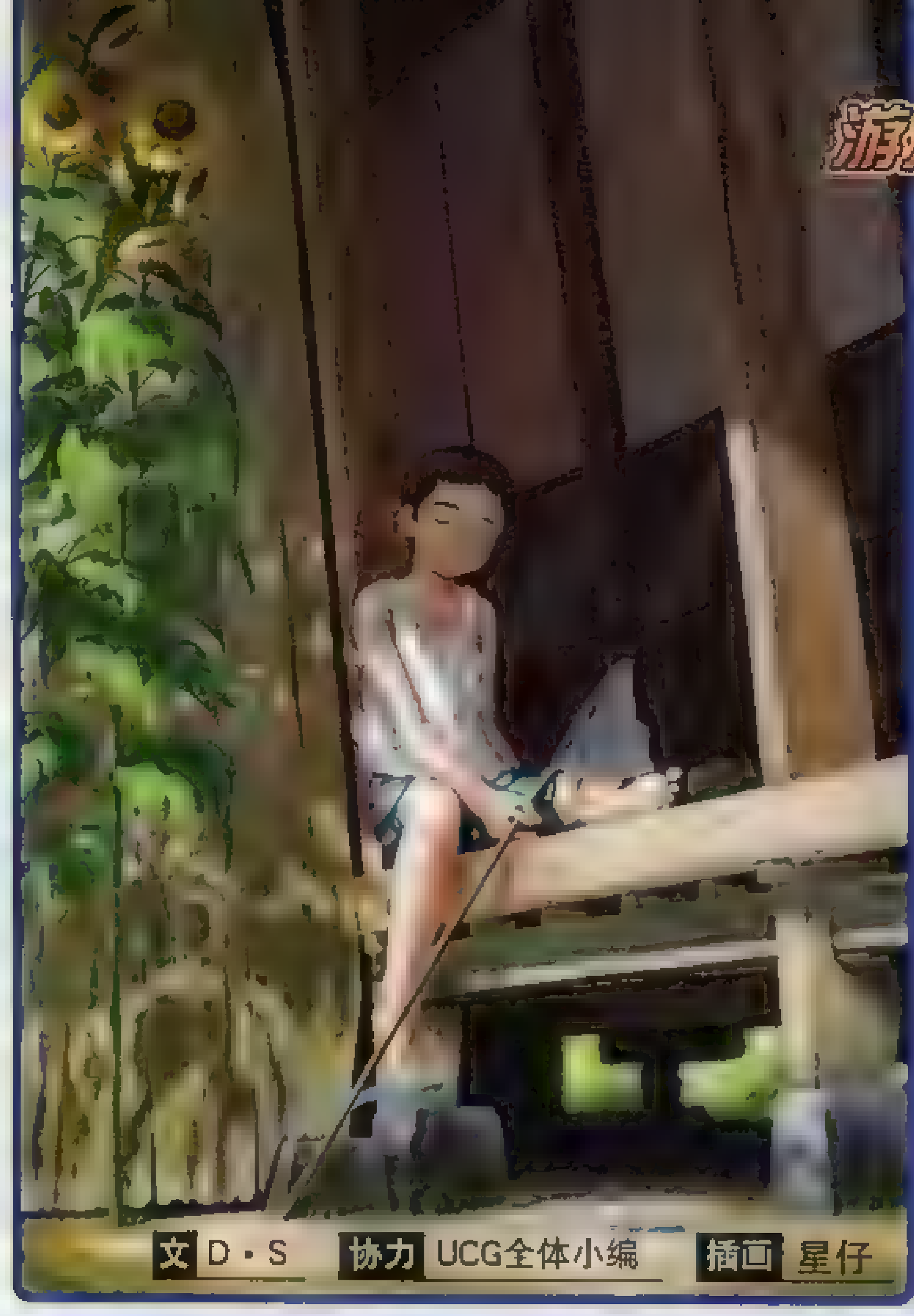
雪人

这个在雪地上进行的关卡玩法有点特别，在本关中虽然有大量的时间让玩家粘东西，但最终的目的是要撞击地图中央的雪球，让玩家所滚下的雪球变成雪人的头部。也就是说，玩家雪球的大小一定要有合适的大小，这样才能做出一个比例正常的雪人，不然就会变成两个大雪球的异形物体了。



牛和熊

在本关中没有时间的限制，但是却有一个十分苛刻的条件，就是不能粘到与牛和熊相关的物品。这些相关的物品除了真正的牛和熊外，还包括了形状一致的物品、穿着熊服装的宣传人员和奶牛颜色的小瓶等。只要一接触到这些物品就会强制结束本关，要得到高分的玩家一定要留意观察啊！



文 D·S　协力 UCG全体小编　插画 星仔

游戏综艺SHOW之

我的暑假

——暑期休闲娱乐指南

这是很多人喜欢的感觉吧，我想——在斑驳交错的树荫下，熙和的阳光洒落院子的四周，承载出一个慵散闲适的时光。一切看上去都浅浅的、淡淡的、仿佛变得透明……

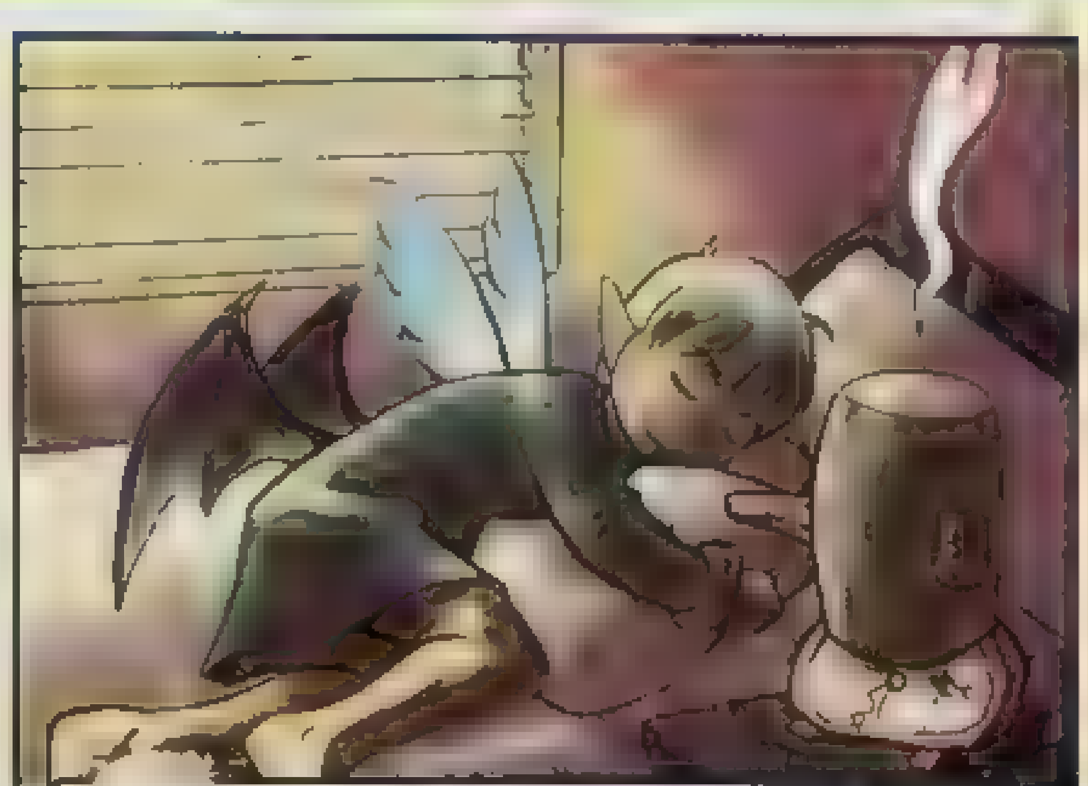
暑假，到了。

曾几何时，非常反感某些人群的喋喋不休——现在依然如此。那些“假期要过得有意义，不要荒废在无聊的事情上……”之类的话语未免让人嗤之以鼻。是啊，我承认自己无聊，我就是喜欢什么也不做，一个人在公园里的草地上静静地躺上一个下午，看着天上的云彩渐渐地变换着形状和颜色……这就是我的生活理念，也是我的度假方式。喜欢，有什么不可以？

夏天，就是一个自由奔放的季节。每个人都拥有属于他的暑假，这个假期对于自己而言是独一无二的。你的选择有很多很多：读书、唱歌、打球、逛街、旅游……甚至是睡懒觉——只要你喜欢，这些就都是有意义的事情。

否则，那才叫真的无聊。

睡懒觉



成功的人就是能睡到自然醒的人。
——邪魔天使

这是一个安静的早晨，你不必担心像往常一样被妈妈捏着耳朵从被窝里拎出来，也不必再次睡眼惺忪地将牛奶就着漱口水一饮而尽，更不必因为害怕上课迟到而猛蹬BIKE在高速车道里主演《火爆狂飙》——尽管这有可能是你每天惟一锻炼身体的方式。如你所见，一个美美的懒觉，标志着暑假的开始。

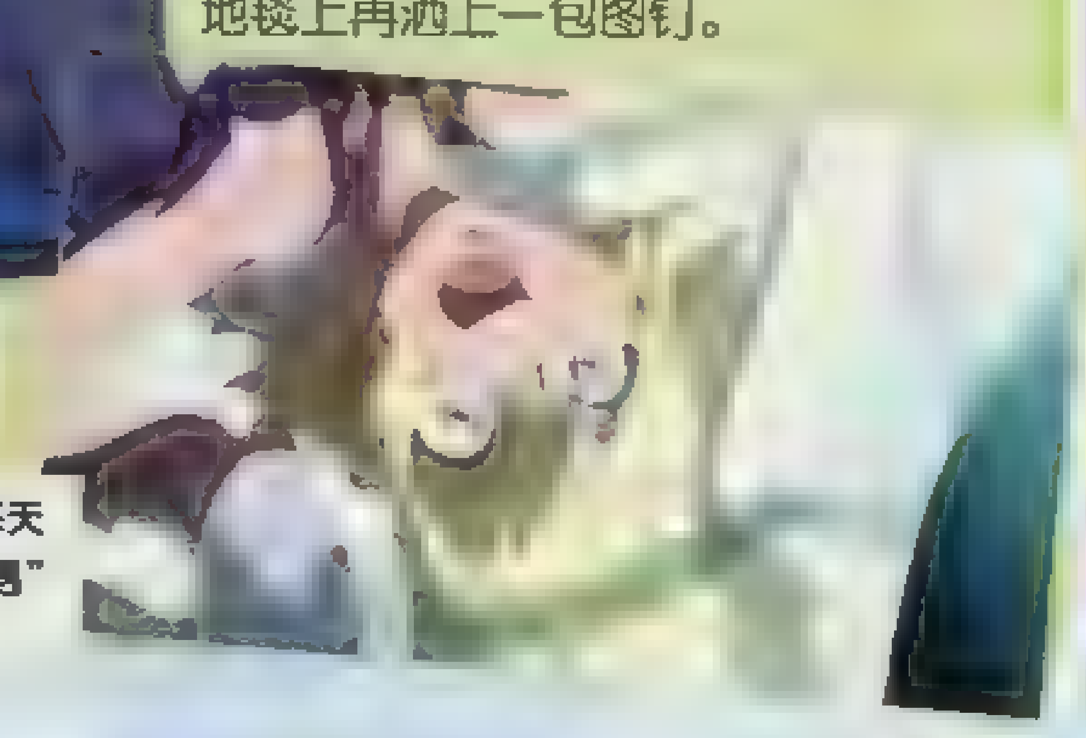
睡懒觉几乎是每个人与生俱来的本能，在睡意正酣的时候被强迫弄醒，人世间最痛苦的事莫过于此。关于如何捍卫自己睡眠权利的事情，湘北高校的流川枫同学那句“妨碍我睡觉的人，不管是谁，我绝不轻饶！”配合上犀利无比的眼神，实在是经典到不能再经典的经典。当然，上课时打瞌睡引发的那次课堂暴力除外……总之，对于这个神乎其技到能一边骑车一边打呼噜的家伙而言，早晨醒不醒都是一样的——除非车子径直撞上新干线。

永远要记住，在暑假里，睡懒觉是你最早享受到的第一个特权，也是最容易实现的一个，所以务必要好好珍惜。或许从某种意义上来说它会使你在清醒状态下的平均寿命降掉几个千分点，但请你相信，这种能持续几十天“偷得浮生半日闲”的安逸心态实在是奢侈到令人发指的消耗品，而且无法回收来循环利用。还记得卡伦叔叔在上期“小编寄语”中提到的那句“成功的人就是能睡到自然醒的人”么？呃，其实这便是在欧吉桑们当中存在的普遍心态呀……（被乱入的卡伦打飞）

总之，想睡一个高质量的懒觉，条件其实很简单。你只需在临睡前先冲个清爽的温水澡，然后砸坏你的闹钟，拉紧你的窗帘，最后用棉花塞紧耳朵即可——对了，顺便在门口的小地毯上再洒上一包图钉。



▲哎……要上场了吗？（睡眼惺忪地）
——芥川慈郎（《网球王子》）



▶秘奥义！死者目觉！——凯伊路每天早晨都要受到母亲露蒂的如此“礼遇”（《宿命传说2》）。

看电影

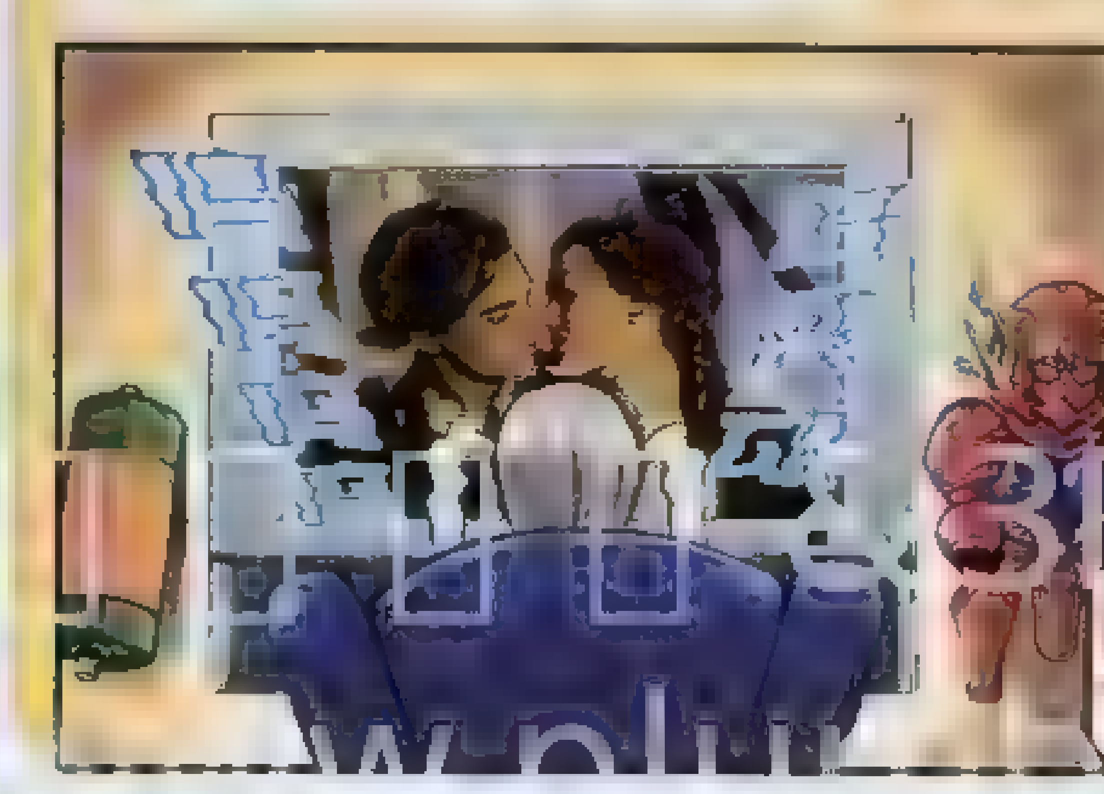


看电影绝对可以称为暑期的必修课之一。与游戏的互动性正好相反，电影最大的魅力便在于它能够使你轻松地进入到影片所营造的世界观中，虽然是一种被动的接受，但好的电影却能使你看得酣畅淋漓，在不知不觉中忘记时间。而且，晚上看电影与玩游戏最大的区别是：当你打盹时，如果是看电影的话，只须在醒来后动动遥控器的回放键就可以了，而玩游戏的话则多半是个GAME OVER的下场——当然，类似邪魔天使那种已经习得“睡眠时自动打机”之技能的BT男除外。



▲小袋鼠几经辛苦终于找到了父亲，然而却愤怒地看到了眼前的这一幕……注意，那毛茸茸的物体是它老爸的尾巴。（《铁拳5》）

在这个假期里，崇拜导演徐克的，喜欢梁羽生的，都可以进电影院去看看由武侠名著改编而来的《七剑》，在RPG的世界里看腻了中世纪骑士们的打打杀杀，体验一下原汁原味的中国武侠也别有一番风味。喜欢美国大片的人，可千万别放过8月上映的《世界大战》。这部由斯皮尔伯格和汤姆·克鲁斯联手打造的影片共耗资2.5亿美元，错过的话简直等于错过了2005年！另外，如果对布拉德·皮特和《古墓丽影》里那位身材火辣的劳拉在戏里戏外的绯闻感兴趣的话，也不妨看看已经上映的《史密斯夫妇》。除了这些，票房成绩不错的《马达加斯加》也是个很好的选择，听说歌手金海心用她“亚洲第一纯净的嗓子”为片中一只河马配音，据说不小心还配出了东北腔。真不知道到时候一只美国河马在中国的电影院里说东北话是个什么场景……

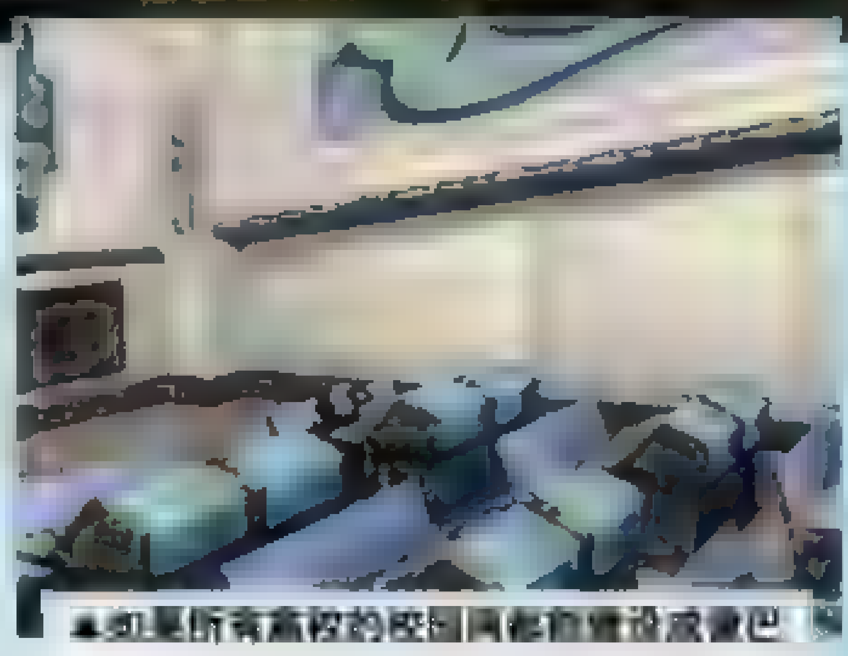


Oh，16：9，my heart will go on……
——SOUL

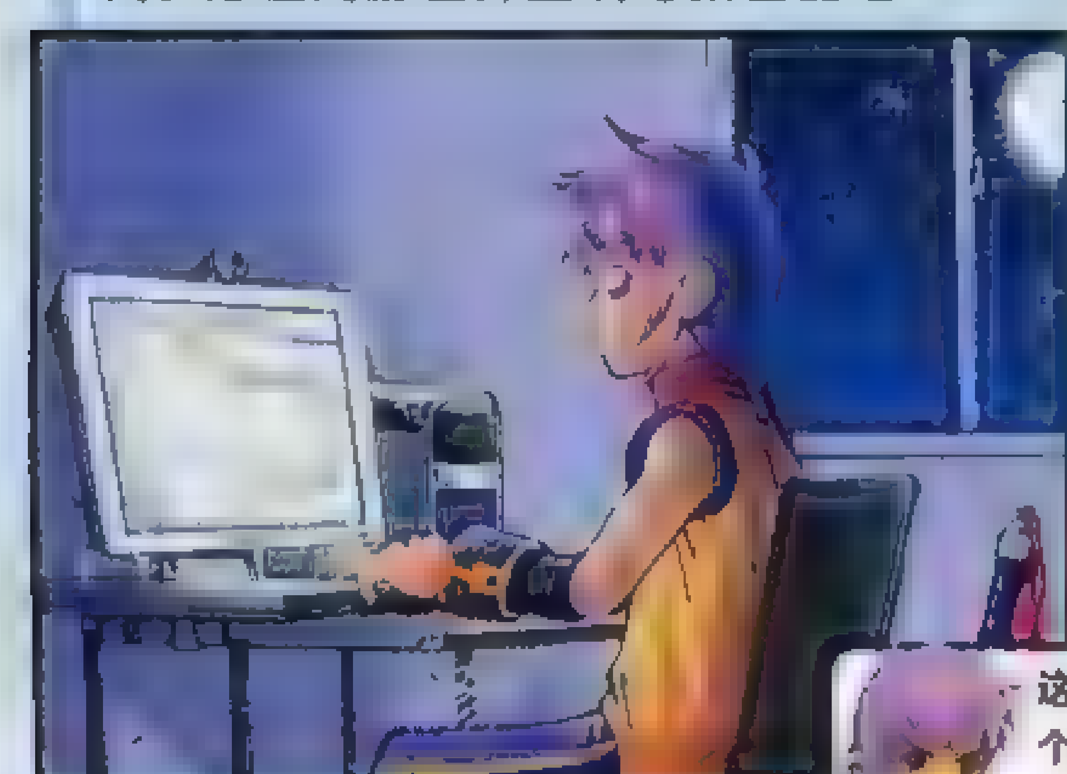
上网


◆成为救世主尼奥大概是所有网民的最终幻想(《黑客帝国》)。

对于越来越多的新新人类而言，上网并不是什么暑假特别活动，而是日常生活中不可分割的一部分。至于在网上做的事情嘛……什么？与漂亮MM视频？在网游里PK？上levelup灌水？拜托！别这么没出息好不好！看看人家比尔·盖茨、张朝阳和陈天桥他们在网上玩的是什么？那可都是实实在在的钞票！上网！上网那是为了让你好好学习，天天向上，长大后为社会主义现代化做建设的……呃，您身旁的父母满意地走开了吗？好，让我们开始正式进入话题吧。


▲如果所有高校的校园网都能建设成像巴拉姆学园这样该多好(《最终幻想VIII》)。

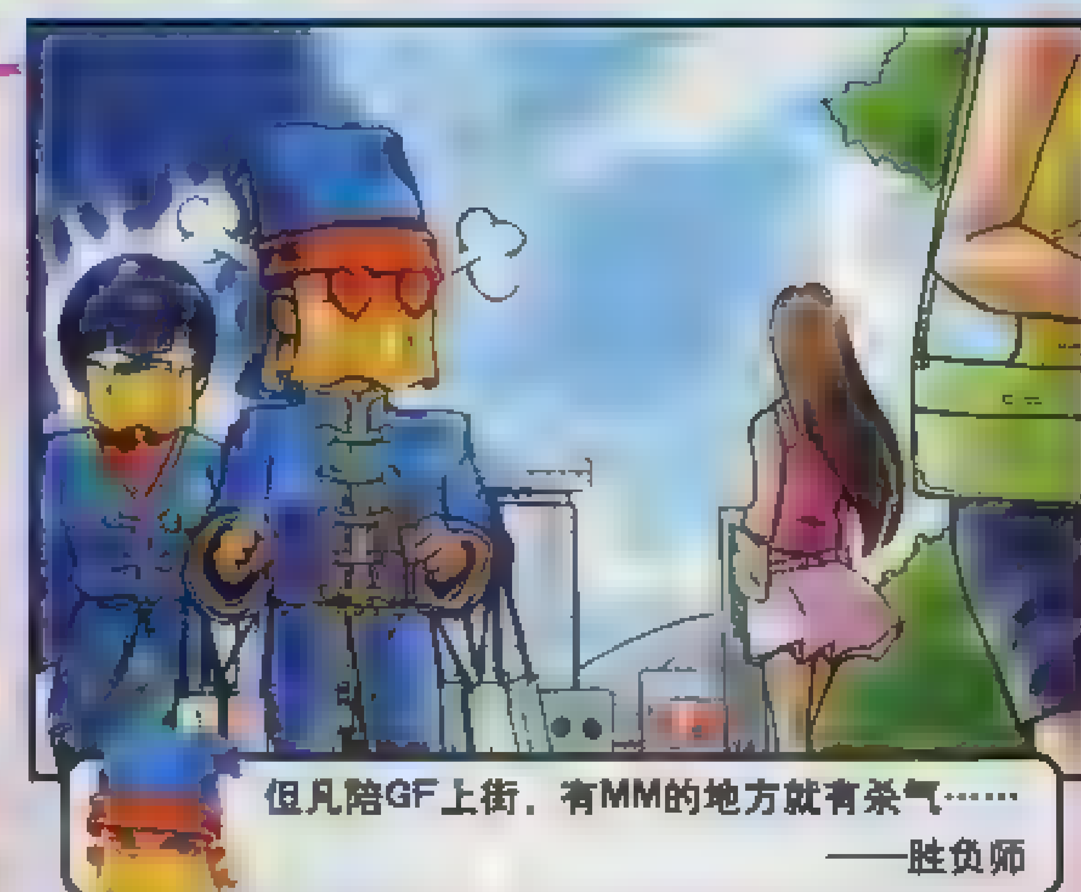
我是网虫我怕谁？暑假嘛，放松一下也无可厚非。自然了，饭后到网上瞻仰一下芙蓉、菊花等姐姐们的靓照，也不失为一种简便快捷的消化方式。想在网游世界里成为救世主尼奥？没问题，只是要时刻提醒自己：纵使你在某个Matrix里强到逆天，老爸的任一记874也足以将你秒杀——通常情况下，你的角色级别与老爸的巴掌力度成正比。至于在BBS上灌水这种事就不用我教了吧……有空来levelup的"猪笼城寨"坐坐就知道了，那些可都是纯净水啊。



如果没有时间去自己想去的地方，那么更简单了，到网上"狗狗(google)"一下，看着那些风景绝美的图片也是一种享受啊……正所谓望梅止渴，说的就是这个理了。再者，如果您有《FF Ⅷ》主角斯考尔那样的运气，顺便搜出两只召唤兽来玩玩也不是没可能啊……

这次又挂了多长时间呢？大概是三天零四个小时吧……也可能是四天零三个小时。
——星夜

逛街


但凡陪GF上街，有MM的地方就有杀气……
——胜负师

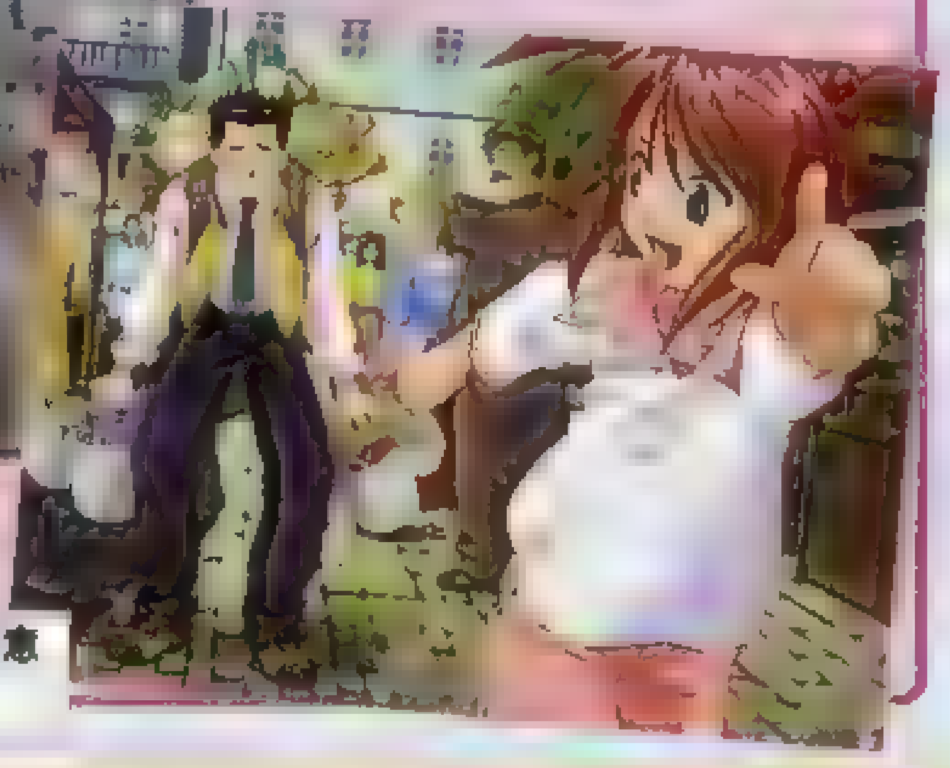
谁说逛街是女孩子的专利？对于我们男性同胞而言，在美女的着装越来越性感火辣的夏天，到街上的冷饮店找个靠窗的位置坐下让嘴巴和眼睛同时饱餐一顿冰激凌，实在是盛夏的至高享受！此外，如果您脸皮够厚的话，不妨多去品牌时装店转转，那里不但有舒服的冷气空调，还有琳琅满目的各类服饰可供试穿，如果您的消费欲足够理智且对身材有充分自信的话，但试无妨，大可不必理会售货小姐们的白眼……当然，以上建议仅供闲暇时间多得令人发指的"情人去死去死团"广大团员参考。

相反，对于已被GF套牢的读者朋友而言，逛街则绝对是一件苦不堪言的差事。先来算经济账，女孩在购物时理智常常瞬间短路，明明袋子里已经装了N件衣服，却偏偏NEWTYPE灵光一现，还要再买第N＋1件，其性质与流行歌手们的宣言类似：我最好的作品在下一首。因此，大家一定要时刻有破财免灾的觉悟，虽然GF事后多半会痛悔不已，但你若相信她能痛改前非，则是大错特错。而且，当女孩处于疯狂购物的"发烧"状态时，也是窃贼的绝佳商机，不可不防！日子久了，搞不好你瞅钱包的眼光会比小偷更专业。

有人情味一点的大商场会给男士专门辟出休息室——类似KFC里的少儿活动区，但档次稍高些：你可以坐下来喝喝饮料，发发呆，条件好点的还能免费提供过期报纸。不过，前提是你要习惯无视路人侧目时那仿佛看着一群狒狒般的悲悯神情。

最后，请各位正处于不幸之中或即将遭遇不幸的男同胞谨记：陪GF逛街时务必要做到能坐着不站着，能少走不多走，能乘电梯不走楼梯，且随时默念马拉松的动作技术要领。如此，末了被拖垮的才多半不会是你。


▲对于大多数人而言，《横行霸道》这游戏的乐趣就是"逛街"吧……


▶大神一郎此刻的表情非常具有代表意义(《樱大战》系列)。

唱歌



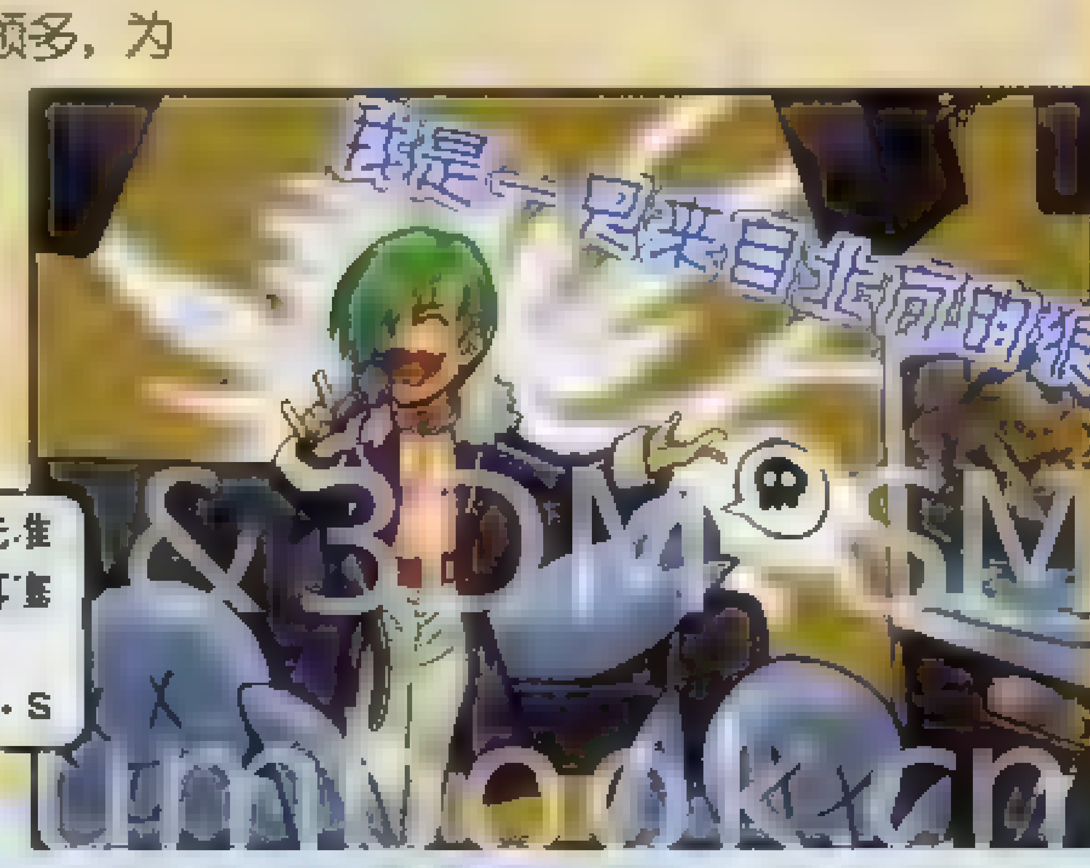
相信我，唱歌是件对身心健康极其有益的事情，它可以同时锻炼肺活量及脸皮厚度——尤其是大庭广众下倾情演唱的那种，相信各位应该还对《哆拉A梦》中大胖的那首《北国之春》记忆犹新吧？

最近这阵子，"超级女声"们纷纷出动，男生也不甘落后，"莱卡我型我秀"去年的冠军张杰已经出了唱片，看来唱歌俨然已成了"下一站天后"的捷径之一。不过照目前的趋势来看，演唱者的毅力早已远远凌驾在其功力之上，莫非这便是今后的流行讯号么……

假期里，三五好友约起来，KTV里唱起来，实在是人生一大乐事。但倘若自己嗓音着实骇人，就该适当注意场合与影响。想当年D·S曾在KTV里偶遇一强人，此人见在场MM颇多，为献殷勤，甫一登场便引吭高歌了一曲《老鼠爱大米》，唱得那可真是惊天地泣鬼神，没半个音儿发在正位上，就连见识过不知多少大风大浪的服务员也被吓得连小费都没敢拿便夺门而逃，场边诸MM更是骇得花容失色不知所措。好在D·S久在无双沙场历练，于甄姬女王的音波攻击通晓一二，遂气运丹田暗自调息，片刻之后走上台来拿起麦克，以一曲附带斩属性的《北方的狼》硬生生地令这厮屁滚尿流地败了呀！只不过这等以暴制暴的手段代价不菲——整整半月有余无人再敢拉D·S去KTV……各位当引以为戒啊。


▲我猜，曹植在作《洛神赋》之前想必是没见过甄姬如此凶悍的一面吧……(《真·三国无双》系列)

若想练好唱功，你得先准备出一个很耳很厚的耳塞和一张更厚的脸皮。
——D·S



▲非常漂亮的同人版尤娜，别有一番风味(《最终幻想 X－2》)。



◆多边形的秘密格纳库(《游戏机实用技术》)

“玩模型就是在烧钱！”编辑部内冉冉升起的“男模”新星多边形一脸悲愤地说道，转而低头继续拼装他的水晶版RX-78高达。

注意，这里指的模型与买来后即是成品的“手办”不同，前者注重的是DIY的感觉，而后者则多半是用来满足主人的收藏欲与炫耀欲，二者虽看似相仿，但其本质不可同日而语。在暑期里，对于口袋里没有多少money却又拥有充足时间的我们来说，拼装模型无疑是既能消磨时光又能拥有成就感的上佳选择，何乐而不为呢？只是正如多边形适才所言，收藏模型一旦上瘾，那么对于钱包的打击可是毁灭性的……

鉴于目前国内模型业D版横行的局面，各位初心者们一定要擦亮双眼谨防假冒伪劣：BANDAI原厂模型的外盒商标明显，盒内有图纸、水性贴、一般贴纸等附件。塑料质地光滑，切口比较小，易于打磨。购买时还要注意核对模型板的数量，以免零件损失或缺少。而D版做工则粗糙许多，外盒上要么没有商标，要么则赫然印上个“BENDAI”，与那著名的“POLYSTATION”大有异曲同工之妙。

BANDAI出品的模型分为HG、MG、PG三种类型。HG版1/144的模型一般价位在120元左右，而1/100则在160元至220元之间，这个系列的模型没有内置骨架，价格较低，也能将高达等机体的华丽外形在大体上表现出来，是初心者的首选。现推荐SEED系列的HG版；MG版的价格一般在240元以上，因为有较多MG模型属于精品，这个档次的价格会相差很多，从200元到500元不等，MG版机体的细节部分较多，安装略微复杂，同时有水性贴及涂装的要求，质感比HG的要好很多；PG版数量异常稀少，成品极其精美，堪称模型爱好者的终极目标，就是价格太贵了(千元以上)……同时安装复杂，需要非常好的工具及涂装设备，绝对是达人阶级的奢侈品，路过……除此之外，还请各位视条件考虑是否制作场景模型——同时友情提醒：制作场景模型需要进行较多破坏性工作，从美学角度考虑，不推荐。



组装好模型后，为什么总是多出几个莫名其妙的配件呢？

——多边形

(众编：……你那是组装好了么？)

玩球

球类运动在这个星球上是永恒的话题，任何时候都不例外。

阳光、汗水、黝黑的皮肤、飞扬的青春，这些可都是年轻才拥有的哦！在课堂里呆坐了将近半年，赶快趁着暑假尽情去绿茵场上奔跑吧，在这个假期里，能让大家去疯玩一阵的球类游戏实在是太多了：足球、篮球、排球、保龄球、台球、网球、羽毛球……别忘了，偶尔约上老爸当队友，约上老妈当观众也是满不错的家庭活动，或者带上女朋友去看自己踢球，也是个孔雀开屏……不，也是个展示自己的好机会！怎么样，现在就换上球鞋出门吧！



小时候经常发生的悲惨往事……

——GOUKI

不过，集体比赛时切忌个人英雄主义。记住，你不是人挡杀人佛挡杀佛的足球小将大空翼，也不是习得“杰克射门”系列后强到逆天的泰达，更不是骑着扫帚横扫魁地球场的小正太哈里·波特。你只是千千万万大众脸武将中的一员(充其量在状态好时冒些斗气而已)，所以良好的配合意识才是王道，否则定会被队友们轰杀至渣呀……

还有，比赛时务必要保持轻松平和的心态，别太计较胜负得失，否则游戏便失去了意义。前些日子小编阿迪的球队在周末球赛时便遇到了这类不愉快的事情，愈来愈浓的火药味将一场英式足球演变成了美式橄榄，还好咱家阿迪福大命大，最后勉强是不缺胳膊不缺腿地回来了，但每每提及此事仍心有余悸。



▲即将问世的《WE9》估计又会成为霸占编辑部电视时间最长的新王者。



▶泰达的水球比赛真的会成为未来的主流吗(《最终幻想X》)？



▲片桐彩子这样可爱的艺术女孩实在是可遇而不可求的啊……(《心跳回忆》)



▲感觉传说中的《一笔吃豆》对绘画精度要求还是蛮高的，莫非是我手太笨？

说到涂鸦，大部分人的头脑中可能出现的是这样一组景象：买上几罐喷绘的油漆，找个没人的墙头，几番辛苦，终于成就一幅盛大的图画……打住打住，这种国外的艺术行为在国内付诸实现后的惟一结果只能是被胖揍一顿后勒令清洗干净，大家可别去以身试法。

其实，对于大多数天生就具有“艺术”天赋的同学而言，涂鸦是在课堂上消磨无聊时间的乐趣之一——相信很多人都曾试过拿着历史或政治课本上的名人像左涂右抹地乐不可支吧？轻则加个八撇胡或鸭舌帽，重则干脆改头换面成满身筋肉的健次郎或遍体残破圣衣的星矢，而且还互换交流心得。想那列位先人若地下有灵，不知得在棺材里气得翻过几个身来。

在假期里，涂鸦的条件相对宽松了很多，在学校里没涂过瘾的同学完全可以拿着写生板去附近风景秀丽的地方继续操练身手，免得生疏了手艺。而且，这种地方通常是MM多发区域，倘若遇上某个片桐彩子那样的女孩子……还等什么呢？坐得能离多近就有多近吧！对了，对绘画能力没有自信的同学咱也甭怕，您只需带上究极秘传道具NDS(另附《一笔吃豆》一盘)即可，至于成效么……一击必杀虽谈不上，但“挑拨”+“魅惑”的效果怎么也该是有的。总之，最关键的隐藏道具便是那盘能在触摸屏上自由涂鸦的《一笔吃豆》！嗯？你说不知该去哪里买？呃，我手边刚好有这盘卡带，也算你我有缘，一千块钱传授给你吧！(被老编踢飞)



看什么看？没见过这么帅的狗狗？

——阿修罗

读书

虽然是暑假，但也别忘了给自己充电。如果天气不好或者心情比较烦躁，不妨看看书。看书除了可以让自己宁静和充实之外，还隐藏有不少特殊效果。对女生而言，书籍是一种绝好的"美容品"，苦看一个月的世界名著下来，相信新学期开学以后所有同学都能觉得你有了变化，这种变化非常微妙，它会让你的气质更加娴雅高贵、富有底蕴；至于男生，也是好处多多啦！出口成章，能引经据典又下笔行云流水的男孩子恐怕不但能招老师和长辈喜爱，就算校花班花们也会对你仰慕的哦。当然，整天看《亲热天堂》的旗木卡卡西和反复去撞图书馆老爷爷椅子的阿鲁卡多则是对"书中自有颜如玉"和"书中自有黄金屋"这两点理解有误的极端主义者，好孩子们不要效仿。



我生是动漫的达人，死是动漫的……死人！
——卡伦

对了，谈到读书，怎能不提到如日中天的漫画大军？《不死劫》中曾有云"古人用图画的形式来记述历史，而现代则用漫画来继承传统。"这句话在漫画迷们心中实在是无比贴切的名言。至于这个暑期的推介漫画么，《死亡笔记》(悬疑)、《火影忍者》(热血)、《ONE PIECE》(冒险)、《网球王子》(运动)和《天上天下》(美少女)等均是不错的选择，在编辑部内也都拥有一大票FANS。



▲哎呀呀……今天，我又在人生的道路上迷路了……——卡卡西(《火影忍者》)

试胆训练



试胆！这项活动可以延伸开来的话题就多了。讲鬼故事便是其中一项——这个用来吓MM尤其有效。除此之外，譬如蹦极、攀爬、速降等运动都绝对能让你的肾上腺素急剧上升。但是，进行这些运动的同时，注意保护好自己也是非常重要的！

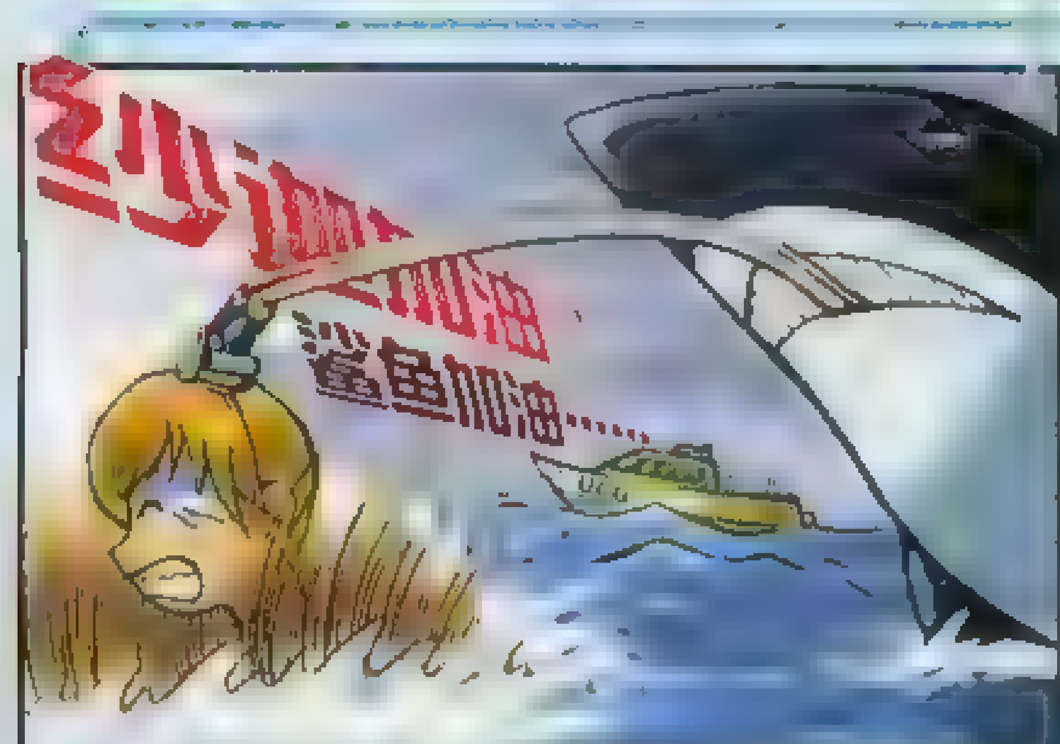
鬼屋历险则是个比较有趣的活动，这也是在动漫中常见的休闲游戏：一群朋友们聚在一起，找一个荒废的大楼或偏僻的小树林，事先在里面埋伏几个人去做制造恐怖气氛的"鬼"，然后大家分组进去走上一圈，取回放在最深处的某个东西做证明。这里给广大男性同胞提供几条参考建议：一、作弊也罢，厚脸皮也罢，务必死也要和队伍中最心仪的MM分到一组！这是前提；二、事先贿赂好扮"鬼"的朋友，让他们演出得更倾情一点——通常情况下一顿便饭即可搞定；三、随时把手自然地垂到女孩触手可及的位置，不过切忌一有风吹草动自己先乱了阵脚，否则遭到鄙视好感度可是会不升反降的……

此外，半夜一人在房间里戴着耳机偷偷玩恐怖游戏也是参考方案之一：《生化危机》《寂静岭》《零》等都是不错的上佳选择，尤其是那种不知何时会被父母从背后一把抓住的无形压力实在是对"随时随地的恐怖感"最好诠释。



……下一个会出来的是什么呢？
——沙罗

游泳



还……还差一点就能看
[illegible]
——纱迦

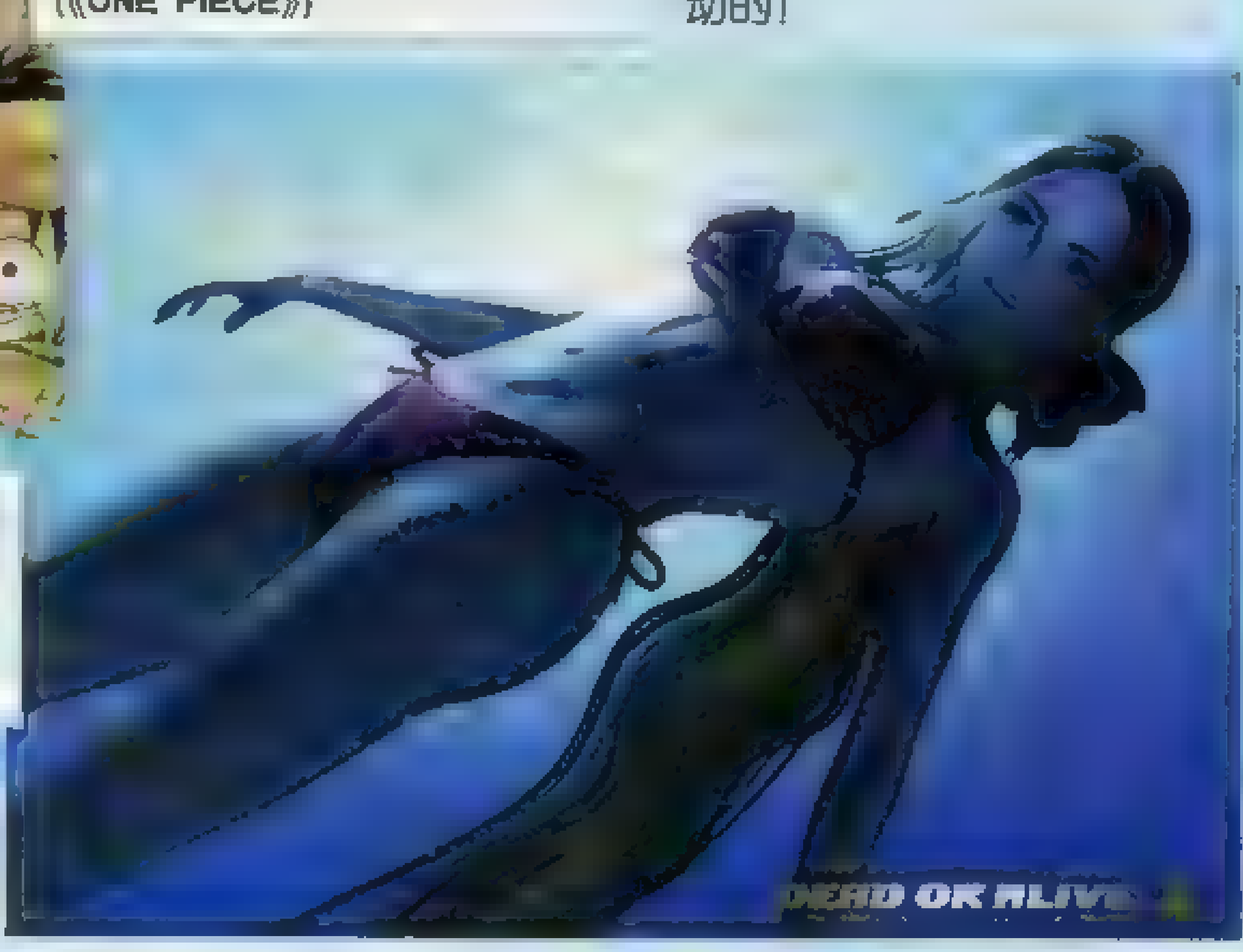
当有人问到你"女朋友和老妈同时落水会先救哪一个"的时候，如果你胆敢以"不会游泳所以持观望态度"来回答的话，相信一定会遭到双方同时轰杀。所以，对于至今尚未习得"游泳"这项基础技能的朋友而言，游泳池绝对是你在暑假里必须抵达的地点，何况夏天泡在清凉的游泳池里本身也是一大享受。

游泳除了可以增强心肺功能，还有健美体形的作用，目前国内的青少年在发育期间缺乏运动是普遍状况，达尔锡型或本田型的身材比比皆是……总之，在布兰卡型尚未出现之际，大家不如加紧锻炼，免得届时被星探抓去义务拍摄电影版《街霸zero》。顺便悄悄地说一句：对于身材不错的同学们而言，游泳池也是个秀身体的好地方哦……

如果是和朋友一起去游泳池的话就更好了，水球打起来可是非常过瘾的！而且游泳完以后饭量也会大增呢，在大多数人胃口普遍不好的炎炎夏日里，游泳这项运动一定会让你无论每餐都能食指大动的！



◀连不会游泳的路飞都可以出海立志成为海盗王，您还在犹豫什么呢？(《ONE PIECE》)



▶看过《DOA3》中海伦娜的结局CG后，你就能体验到什么叫从里到外的"清凉"了。

旅行

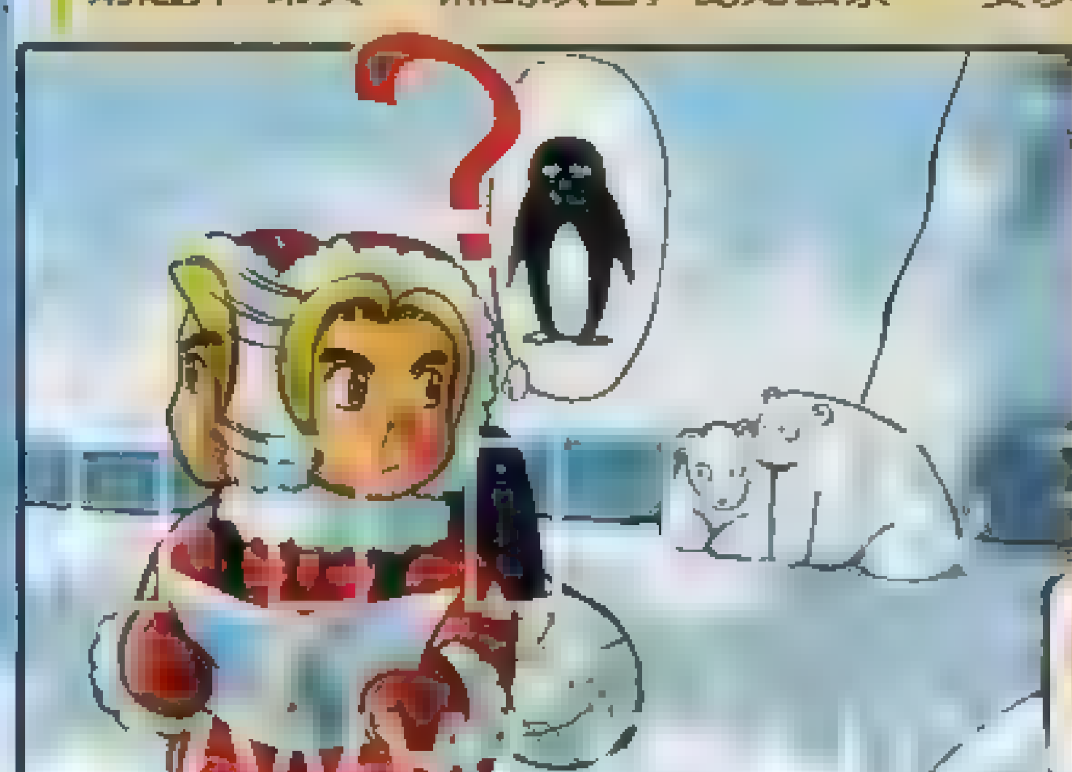


▲勇敢的少年啊快去创造奇迹……(《EVA》)

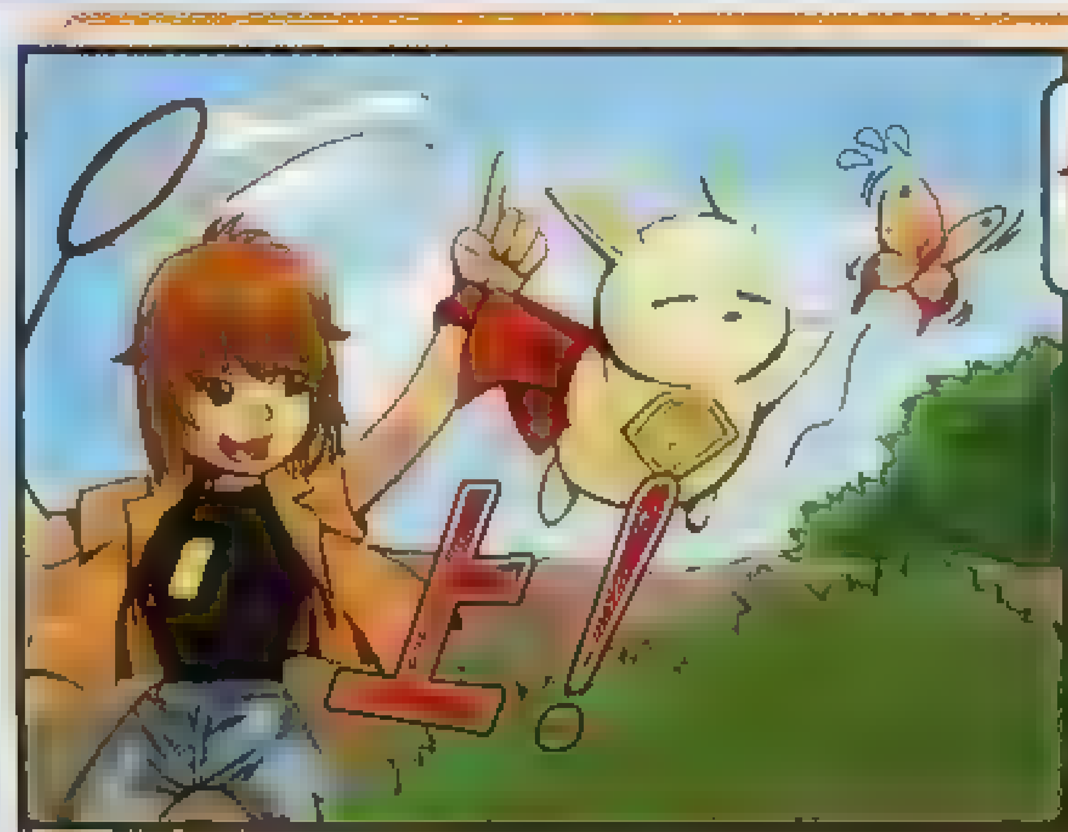
在暑假期间选择旅行是非常明智的做法。中国地大物博，自然景观就不用我多废话了，无数的古迹名胜在等着你去完成全地图收集率呢。当然，你还可以选择约上三五好友就近旅行，只要是有特色的地方就行了。不然还可以学着童子军们背上帐篷、睡袋，头上戴着钢盔(没有的话找个铁锅代替)出去露营，晚上捉几只萤火虫放在帐篷里，然后拿个电筒放在下巴处讲鬼故事……这个又价廉又有趣的旅行项目相信一定会成为大家年轻时最美好的心跳回忆。

如果是和爸爸妈妈一起出游，不妨选择"昂贵"一点的项目，比如去泰国普吉岛把自己埋在世界上最雪白的沙子里，体验一下《DOA极限沙滩排球》里的场景，顺便还可以YY一群美女在你面前打排球的样子……

当然了，实在没办法出去太长时间的话，也可以约朋友一起游泳、爬山、滑旱冰什么的，不过做这些运动的时候，一定要保证安全，游泳时不要以为自己是飞鱼索普，登山时也别当自己是正在演《谍中谍2》的阿汤哥，滑冰的时候更不要幻想自己是《冰上奇迹》里的木村拓哉……总之，虽然会有流汗和劳累，但暑假就是一个适合热闹和玩耍的季节，旅行可比窝在冷气房里懒懒地打盹要有创意多了！



这里离目的地似乎还有一点点距离……
——阿迪



以紫枫的名义！出来吧，P少爷！

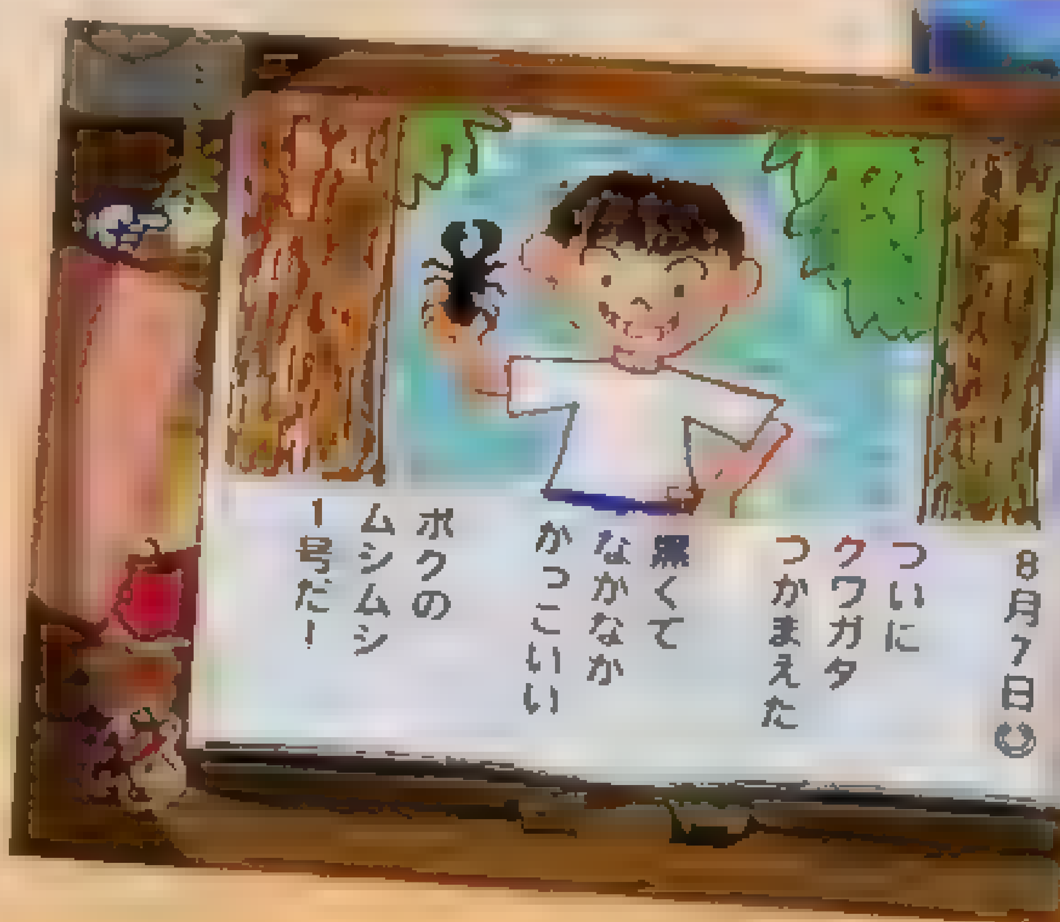
——紫枫

抓昆虫

悲观地说一句，对于大都市里的孩子们而言，抓昆虫这种娱乐方式同早些年前捏面人、扎灯笼、吹糖人之类的手艺类似，已经濒临失传。如果说后面这些高技术含量的手艺之所以消亡是因为时代因素，那么抓昆虫的乐趣逐渐被淡忘则是由于环境日趋失去了绿色。生活在七八十年代的小编们至今还犹记得在漫山遍野的昆虫鸣叫声中跋山涉水地抓捕到各类"极品"蛐蛐时那激动的心情。那时候，没人知道什么叫水泥森林。

还记得《我的暑假》里那个马桶头的小男孩度假时的场景吧？没错，远离都市的喧嚣，重新回归到绿色的大自然，再次体验纯真美好的童年生活——这也正是这款游戏最大的魅力。相应地，在森林里收集昆虫堪称游戏中最富乐趣的收集要素，眼看各种奇形怪状的昆虫被一一收至囊中，那种满足的成就感丝毫不亚于闻名遐迩的《口袋妖怪》。所以，外出郊游绝对是抓昆虫的大好时机，譬如晚上约女孩子在小河边等着，自己抓满一瓶萤火虫送给她就是一个非常非常浪漫的举动哦。虽然在《挪威的森林》里送给"我"萤火虫的家伙是住在同屋的"敢死队"，其形其状怎么看都和浪漫二字挂不上钩，但看过这本书的同学想必都不会忘记"我"放掉萤火虫时，它在夜色中划出的那道孤寂冷清的弧线吧。

此外，著名漫画家手冢治虫也是个昆虫收集爱好者，也这是他的笔名中之所以带个"虫"字的原因呢。





◀▲《我的暑假》里那自由自在的生活……好想重新体验一次啊。

打工

暑假最遗憾的地方，就是不像寒假那样会在最危机的中期有压岁红包作为强力援军华丽登场。面对几乎可以预见到的经济危机，如果你自认无法像山田太郎那样做个贫穷贵公子，那就不妨考虑去找个地方打点零工，一来可以赚取资金，二来能获得EXP（社交经验值），何乐而不为呢？记住，打工不是什么不光彩的事情。你看，纵使是像芭月凉那样每天早上都能轻轻松松领到500日元零花钱的阔少，迫于生计不还是得乖乖地去工地靠抬木箱来养家糊口么——不过话说回来，如果《莎木》的系统与《横行霸道》类似的话，那赚钱可就容易多了……（邪恶的眼神一闪而过）



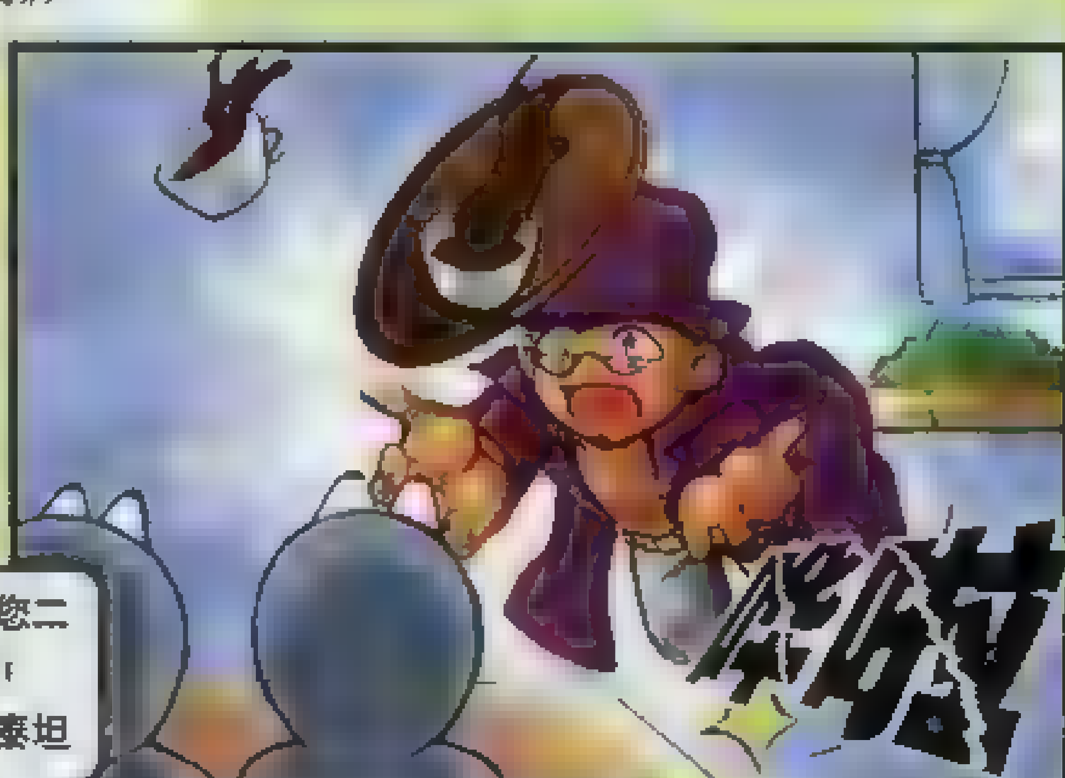
▲打工也是《莎木》中的乐趣之一。

打工前要先去打工处自荐面试，记住，留给老板的第一印象非常重要，这直接影响到他对你的答复是"明天来上班吧"还是"请填好简历等候通知"。（通常情况下后者往往意味着婉拒）所以，正式的衣冠搭配与得当的谈吐举止在面试中有着举足轻重的地位，千万别把自己打扮得像《死或生》里的嬉皮士杰克一样——除非你是要去夜总会做DJ。

当然，对于已在暑期毕业的学生朋友们而言，做家教是最简单易行的打工方式，赚钱的同时还能体会到教书育人的成就感。不过，肯请得起家教的小鬼多半是家境阔绰的主儿，房间内各类娱乐设施大抵一应俱全，如果各位同学对这些外界诱惑的免疫力不足，就很容易堕入到原力的黑暗面……D·S就读大学期间做家教时便曾有过这等劣迹：一个假期过去后，没见少东家学习成绩有甚长进，而在《CS》里却早已是个端着AK47爆头一枪一准的悍匪了……



◀"鹰之团"应该算是近年来最著名的佣兵组织之一了吧！（《剑风传奇》）



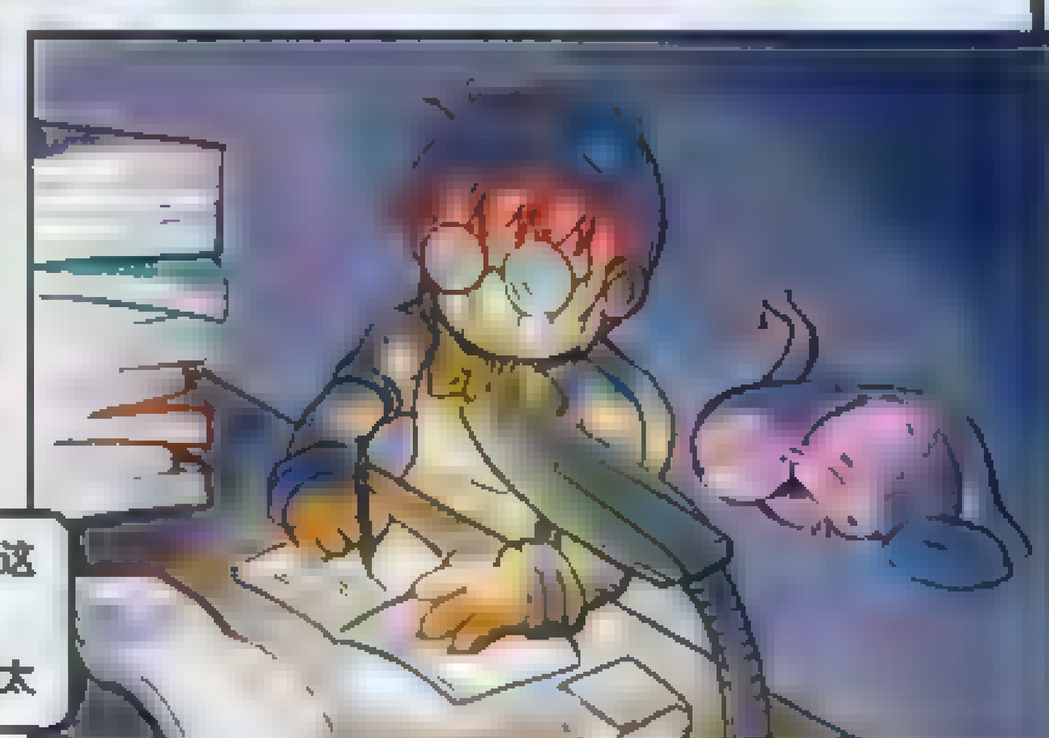
先生、小姐，打扰一下，您二位点的咖啡已经……啊哟！

——泰坦

暑假作业

"但是天总会黑，人总要离别……"暑假临结束之际，听着张栋梁的这首歌，自然别有一番悲哀。不过，先别急着追悼逝去的短暂青春，在那之前还请您仔细打量一下房间的角落，那里貌似有一个叫做书包的隐藏物品，如果它在道具栏上的标注符号还是个"NEW"的话……呃，GAME OVER了，节哀吧。

之所以把"暑假作业"这个令无数同学深恶痛绝的单词列入最后的暑期关键词当中，是因为若想玩得开心，这是一切娱乐的前提。心里揣着事情去游玩，就像戴着手套去按手柄一样，终归是不能尽兴。当然，也会有人铤而走险选择盗版复制一份别人的作业记录过来。不过事先要想清楚：不劳而获的高回报往往是与高风险并存的，而且往往容易误人误己。站在正义的杂志立场考虑，不推荐。



暑假的BAD ENDING就是这样，好孩子们不要模仿呀。

——猫太

后记

当然，暑假的娱乐方式还有很多很多，限于篇幅的限制，这里就不再一一枚举了。什么，你说我似乎漏掉了一个很重要的娱乐？让我看看……呃，没有啊，除了一个叫做"电子游戏"的之外，真没有什么漏掉的了。（笑）其实，这点相信大家都能明白，对于我们广大游戏玩家而言，游戏已经成了日常生活中的一部分。关于暑期的游戏大作浪潮，玩什么？和谁玩？怎么玩？相信这三个问题在每人心中都具备着独有的答案，杂志起到的作用仅是提供一个资料平台，真正的选择权终归还是属于您的。

不过，游戏并不是生活的全部。在你所关注的这个数码世界之外，还有着许多更为宝贵的东西：亲情、友情、爱情、健康、自然、阅历……但愿大家——尤其是每天只在屋内关注着眼前事物的同学们——看过这篇企划后，能够体会到一种共同的感觉：



我们生活的世界，是如此美丽多姿。

www.plumbee



GENJI

【攻略透解】

文 纱迦

源氏	SCE	ACT
PS2 GENJI	2005年6月30日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄 15岁以上

倍受关注的《源氏》终于以完全形态出现在大家面前。《源氏》可以说是一个优点和缺点都比较明显的游戏，制作人所强调的“和”、“雅”理念在游戏中完美地体现了出来，但流程过短令人深感遗憾。不过也正因为这一点，所以才向所有人推荐这款游戏。正常情况下游戏第一遍通关只需8个小时，这8个小时必将成为今年暑假你最难忘的一段回忆！

基本知识

[illegible]

《源氏》的故事一共分为三章，每一章都有数个地点等待玩家前去探索。和很多RPG一样，游戏有地图画面，在地图画面上玩家可以自由选择想去的地点，有剧情的地点会出现一个“！”标记。某些地点一开始并不会出现，但只要发展剧情就会出现。另外在光标移动时按○键可以加快光标的移动速度。



▲只要始终跟随“！”标记移动就可以不断发展剧情，直至通关。

[illegible]

在每一章玩家的据点里都有一位提供保存进度功能的角色，只要与之对话就可以保存游戏进度。不过冒险场所中也会出现记录点，这种记录点有时提供了撤退功能，可以快速跳回地图画面。

在游戏中GAME OVER的话，电脑会问你是否继续。选择继续的话，将自动读取最近的进度重新开始游戏，且之前游戏中得到的经验值将会保留。这算是照顾新手的设定吧！

[illegible]

本作有义经和弁庆两名角色可供玩家操纵，想要切换所操纵的角色时，得去每一章玩家的据点与待机的角色对话。第一章的据点是玉依人の庵，第二章的据点是平泉，第三章的据点是道祖神の祠。冒险场所中也有切换角色的地方。

义经和弁庆除了能力数值和使用武器不同之外，在冒险途中的作用也不相同。义经身轻如燕，可以利用各种建筑物跳到很高的地方；弁庆力大无穷，可以破坏挡路的障碍物，铁箱子也只有他才能打开。

只要活用这两人的特性，就可以发现很多隐藏秘密。

皆鹤姬的小教室：游戏卡关了，怎么办？



一、不知道下一步该到哪儿去时，看看大地图上哪个地点有“！”的标记，这就是下一个要去的地点了。

二、遇到打不开的门或走不通的路时，试试换另一个角色出场。要不然在附近搜索一下，也许关键道具就在旁边哦！

三、遇到打不过去的敌人时，先看看有没有漏拿的强力武具，再去商店买点好东西。如果舍不得钱的话，多打敌人练级也可以提升能力。

历史上的皆鹤姬是藤原成道的女儿，当父亲死后，母亲带着她一起改嫁给了鬼一法眼。她从鬼一法眼那里学到了很多兵法，当时和她一起拜在鬼一法眼门下学习的还有源义经，后来皆鹤姬偷偷爱上了源义经。听说源义经在奥州遇害之后，她悲痛不已，跳入了奔腾不息的大河之中，死时年仅18岁。

强化系统

《源氏》是一个带有RPG成分的动作游戏，玩家可以用多种方法来强化主人公的能力。只要活用这些系统，通关简直不在话下。

升华

所谓升华，其实就是大家俗称的升级，升华后体力、攻击力、防御力都会上升，同时补满体力。只要在游戏中打倒敌人就能获得经验值，经验值累积到一定程度就能升华。两位主人公的等级是共通的，等级的上限是50级。

说到经验值，就不能不提到战斗评价。在战斗中只要不断攻击敌人，就能令战斗评价上升。战斗评价显示在画面右上方，从低到高依次分为5种：手练、达人、剑豪、豪杰、天下无双。战斗评价会使经验值增加，在最高的“天下无双”评价下打倒敌人的话经验值将翻倍。但如果不连续攻击敌人，或被敌人攻击造成受创硬直的话，战斗评价也会消失。

另外在神威状态下成功发动心眼的话，会出现神威评价。神威状态结束后，神威评价将变为经验值加算到玩家身上。发动神威还有一个好处，就是可以维持战斗评价，所以多加利用吧！

天钢の雏石

在游戏中到处都隐藏着名为“天钢の雏石”的道具，这种道具可以提升两位主人公的体力、攻击力、防御力，每3颗天钢の雏石就可以令一种能力上升一个等级。需要注意的是，虽然两位主人公捡到的天钢の雏石是共通的，但提升的能力却不是共通的。

天钢の雏石的藏身之处非常隐蔽，幸好只要打开“振动”选项，靠近其藏身之处时手柄便会振动，而且距离越近振动越强，这时只要砍中那个地点它就会现身了。如果实在找不到的话，只要发动一下神威，就可以看到它的位置了。

当敌人身上带有天钢の雏石时，手柄也会振动，如果用心眼打倒敌人的话，数量会翻倍。

最后传授一个小技巧：用天钢の雏石给体力升级时，体力就会补满！利用这一点的话可以省下不少药，在HARD难度下这招更是有用。

装备品

本作中的装备品分成三类：武器、防具和装饰品。装备品的入手途径主要是购买、合成以及在宝箱中获得。

找锻冶屋的老板对话，选择“特注”就可以合成。绝大部分合成素材都是用神威心眼打中BOSS后拿到的，合成全部装备品至少需要等到二周目时。如果用神威心眼打出素材，但同时又打死了BOSS的话，虽然画面上不会显示玩家获得了素材，但实际上已经获得了。

部分装备品上有属性设定，属性分为4种，其效果如下表所示。

属性	状态	效果
火	炎上	一定时间内体力不断减少
冰	冻结	一定时间内无法行动
雷	麻痹	一定时间内无法攻击
毒	毒	一定时间内攻防能力减半

活用属性的话，能够给敌人造成极大的伤害，在此强烈推荐火属性。相对地，玩家也要注意敌人的属性攻击，做好防护措施。属性还有等级之分，玩家在查看装备品情报时可以看到，从小到大依次为：

装备说明在下一页。

© Sony Computer Entertainment Inc.

操作说明

基本操作

方向键	使用道具的快捷键（须事先登录才能使用）/ 移动光标
左摇杆	控制主人公的移动 / 移动光标
□	普通攻击
△	特殊攻击
○	调查 / 对话 / 决定
×	跳跃 / 取消
L1	发动神威 / 光标向左移动
R1	防御 / 注视 / 光标向右移动
SELECT	打开系统画面
START	决定 / 跳过剧情 / 打开状态画面

对于初学者来说，学会防御是最重要的。不过本作中很多敌人都会使用防御崩坏技，而且有不少技巧即使防御也要损失体力。但无论如何，防御都是很重要的。

R1 键除了防御外，还有注视的功能。在一对一的战斗中，注视是比较有用的，在注视状态下更容易出招，方向也不容易偏，这一点对义经很有用。而对于弁庆来说，R1可以取消部分招式的硬直，也是很有用的。

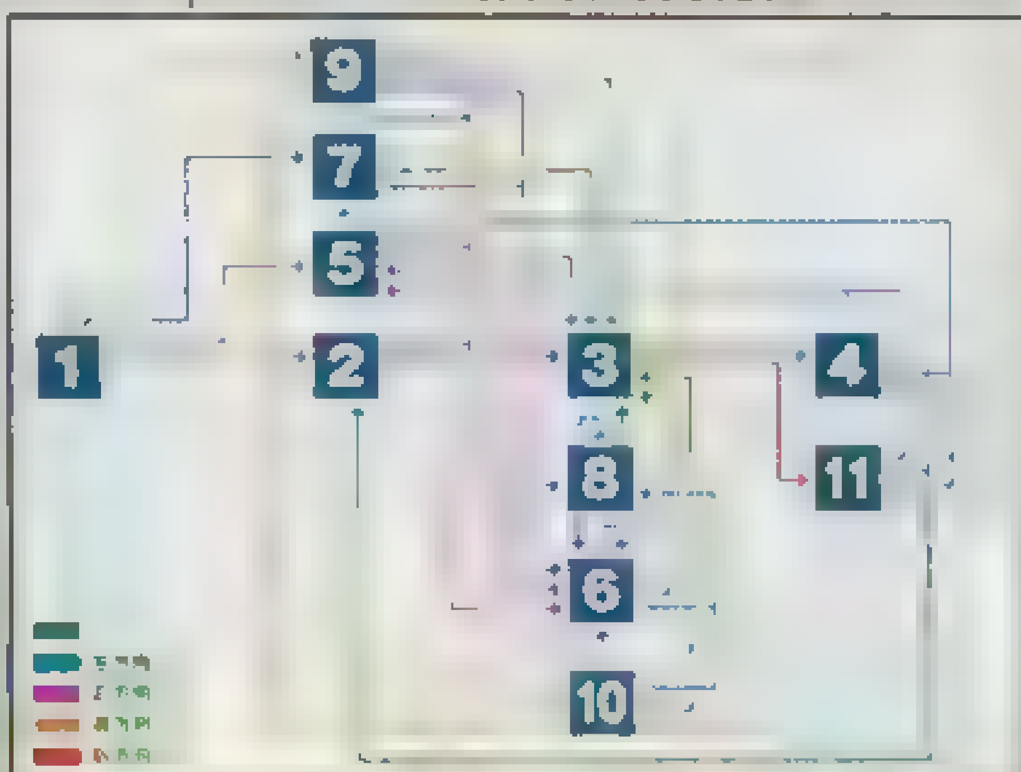
源义经动作详解

义经动作轻盈，移动速度快，但攻击力和防御力不高。他的攻击范围有限，如果不加修正的话有时会打偏，这点一定要注意。在此推荐空中△后开始的连续技，不容易失误。而空中△命中后按×踩中敌人的话可再次跳起，之后再用△追击，如此可不断循环下去。但难度很高，而且对大体积的敌人容易使出来。

义经的基本攻击动作是以□开始的剑舞，其后可以接续□、左方向＋□、右方向＋□、前方向＋□、后方向＋□这5种变化。而在不同的时段使出不同的变化，其后的动作也会不同。具体请参见右边的剑舞攻击变化图。

注意这里所说的左方向、右方向、前方向、后方向，均是指针对敌人的方向（下同），而非实际的按键。例如当敌人位于右边时，此时的左方向是↑，右方向是↓，前方向是→，后方向是←。

剑舞攻击变化图



特殊攻击一览

△	360度回转攻击
方向＋△	向指定方向的冲刺攻击
后方向＋R1＋△	第二段有浮空判定，之后进入剑舞2式
跳跃中△	飞踢，有自动跟踪功能
跳跃上升中□	空中连续斩的起始技
跳跃下降中□	自上而下的劈斩，落地后进入剑舞2式
奔跑中□	冲刺攻击，可按R1取消，之后进入剑舞2式
跳到敌人头上时按×	二段跳，有攻击判定，但威力极小
R1＋×	闪避，可配合方向，闪避过程中全身无敌



武藏坊弁庆动作详解

弁庆有两种武器：棍棒和薙刀，装备这两种武器时动作并不相同。弁庆的优势在于攻击范围大，攻防能力优秀，不过速度很慢。到后期有了强力武器时，往往按一下△就能将画面上的敌人一扫而光。总体来说弁庆其实比义经要更好用一些。

棍棒攻击一览

□	普通攻击，可按住蓄力
△	特殊攻击，可按住蓄力
跳跃中□	对地攻击，对倒下的敌人有效
跳跃中△	猛击地面发出冲击波
前方向＋R1＋△	突刺，可按住蓄力
后方向＋R1＋△	浮空技，可按住蓄力
□、□、□	基本的三连击
□、□、△	最后一击范围很广
□、□、前方向＋△	最后一击改为突刺
□、□、后方向＋△、△	第三击将人挑飞，之后追击



薙刀攻击一览

□	普通攻击
△	特殊攻击
跳跃中□	对地攻击，对倒下的敌人有效
跳跃中△	对前方的超广范围攻击，但威力一般
R1＋×	冲撞，可配合方向使用
前方向＋R1＋△	突刺，命中后再输入方向＋△变为投技（对部分敌人无效）
后方向＋R1＋△	360度全方位攻击，但速度超慢
□、□、□、□	基本的四连击
□、□、左方向＋□、□	四连击的变化
□、□、右方向＋□、□	四连击的变化
□、□、后方向＋□、□	四连击的变化

按START键进入状态画面时，可以用右摇杆转动角色。如果附近有天钢の雏石，还可以看到难得一见的天钢共振画面。

心眼与神威

[illegible]

游戏中，在敌人攻击的特定时机按□键，就能使出威力极大的心眼来。一般说来，这个特定时机都是指当敌人攻击到你的一瞬间，当然也有例外的情况。从本质上来说，心眼和"《鬼武者》系列"的一闪没有区别。

心眼的威力极大，对杂兵一击必杀，爽快感满点。但心眼对按键时机的要求非常严格，一些强力的敌人往往只有零点零几秒的时间供玩家输入□键指令。而发动心眼又必须在敌人攻击时，所以失误的话后果相当惨。在此强力向大家推荐"避一闪"战术。

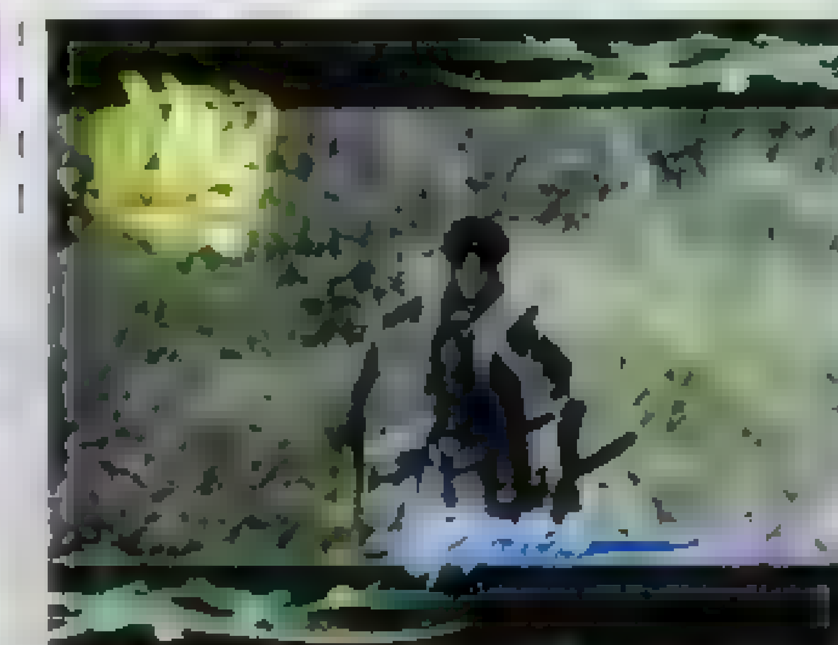
"避一闪"的说法来自于"《鬼武者》系列"，因为比较形象就直接搬来了。所谓避一闪是指先诱使敌人出招，当敌人攻击时马上躲到其攻击范围之外（但不能离得太远），同时看准时机发动一闪。这种战术的好处在于即使失败也不会受伤，这样就降低了失败的风险。

最后说一句，本作没有"弹一闪"之说，防御时是不能发动心眼的。

[illegible]

为了让初学者也能体验到心眼的快感，设计者在游戏中加入了"神威"系统。当左上方的神威槽蓄满一格时，按L1键就能发动神威。发动神威之后，画面会变蓝，此时敌我双方的速度都会变慢，这样按□键指令的输入时间也会变长，难度自然下降了不少。更重要的是，发动神威之后，敌人会使出特定的攻击动作（我们将其称为神威特定动作），同时画面上会出现发动心眼的按键提示！

神威特定动作这一设定对玩家相当有利，这将瞬息万变的战况简化为了一种情况。再加上有按键提示，只要肯花时间去熟悉，就一定能够掌握发动心眼的技巧！而发动神威也有失败的可能，这主要是因为玩家发动神威的时机不对。



一般说来，在敌人使用一些攻击持续时间很长或者从空中进攻的招式时，发动神威就有可能失败。

在战斗中神威槽会自动地缓慢增长，如果挨打或攻击的话增长速度会提高。也就是说，神威槽其实是无限的。另外在神威状态中根据杀死敌人的数量会得到不同的评价，评价从低到高分别是：花、鸟、风、月。

[illegible]

对于后期某些BOSS级的角色，就算发动神威，心眼指令的输入时间也相当短，这时我们就可以使用神威重叠。神威重叠是在剧情中学会的技巧，只要在神威状态中再按一下L1键，就可以发动神威重叠。发动神威重叠后，敌人的动作将会变得更慢，心眼指令的输入时间也会延长，代价是要多消耗一条神威槽。神威重叠的持续时间很短，所以务必要先大致估算敌人的动作，然后再适时发动，这样才能收到成效。

在游戏后期，玩家甚至可以发动神威二次重叠，方法是在神威重叠状态下按L1键，一共要消耗3条神威槽。在这样的状态下，就算是最快的动作也可以用心眼轻松搞定！

[illegible]

普通状态下使出的心眼，和在神威状态下使出的心眼，有什么区别呢？

从实际情况来看，神威心眼的威力要胜过普通心眼，而发动难度更是不可同日而语。神威心眼击败全部敌人后有特写，而普通心眼却没有。此外在对付某些BOSS时，用神威心眼可以打出珍贵的合成素材，但用普通心眼反而打不到。也就是说，普通心眼无论从哪个方面来说都不如神威心眼。但神威心眼需要消耗神威槽，而普通心眼却能够大幅度增加神威槽，也就是说，普通心眼是为神威心眼服务的。

但正因为难度高，所以感觉普通心眼要比神威心眼要爽得多，这也许便是动作游戏玩家所追求的境界吧。

基本之章

鬼一法眼的兵法指南：

对BOSS死活用不出心眼，奈何？

一、神威槽是会慢慢增加的，不要着急。

二、发动神威后不要随意走动，BOSS会自动调整距离后送上门来的。

二、用不出心眼也没关系，用真功夫照样能过，最多也就是少两个合成素材，可以二周目再来报仇。

四、本期Gamehalo VCD中收录了BOSS战的影像，相信对你会有帮助的。



[illegible]史上的鬼一法[illegible]，是当时有名的[illegible]法[illegible]和阴[illegible]。他隐[illegible]一条堀川，娶了皆鹤姬的母亲为妻。后来源义经[illegible]全[illegible]大名，[illegible]他门下学[illegible]兵法。[illegible]义经的才华，把自己珍藏的兵法书《六韬三略》全部传授给了义经，后来义经[illegible]。

第一章 平安京

本章最速流程

一、鞍马山：随音日子来到玉依人の庵。
二、玉依人の庵：从鬼一法眼处得知义经的身世，并在离开时领略了神威的奥秘。
三、街道：离开时接受三郎太的委托，前往五条救出他的妹妹千代。
四、五条：打败平锹鬼盛俊，救出千代。之后自动回到街道。
五、玉依人の庵：离开时从皆鹤姬处得知关于五条的新情报。
六、五条：打败武藏坊弁庆，之后自动回到玉依人の庵。
七、妙业寺：在妖炼众の馆中找到绯阳の轮珠，解开广场大门的封印，打倒鵺。之后自动回到街道、玉依人の庵。
八、五条：一直前进。在地下牢里找到黑曜の轮珠并解开大门的封印，打败平锹盛俊。之后自动回到玉依人の庵。
九、街道：诱发剧情。
十、六波罗殿：攻到最里面后发生剧情，打败平景清后第一章结束。

鞍马山

平氏听说在鞍马山中有一位持有天钢的年轻人，于是便派人前来抢夺。这位年轻人正是主人公源九郎义经。义经在突然出现的神秘忍者音日子的引导之下，击败了来犯之敌，从鞍马山顺利脱出。

这里出现的敌人只有平氏武者（刀），这是最弱的敌人。神威心眼的指令输入时间长达0.90秒，可谓相当简单。

从地图上可以看出，鞍马山的道具相当多，但现在只能拿到编号1、2、3、4的道具。

玉依人の庵

在玉依人の庵中，义经见到了以打倒平氏为己任的鬼一法眼，在他的指点下，义经得知自己身上所带的天钢有着不可思议的力量，而自己的父亲是在平治之乱中死去的源义朝。

鬼一法眼是本章的"存档点"，而玉依人の庵是本章的据点。只要回到这里，体力和神威槽就会补满。鬼一法眼教给义经寻找天钢の雏石的方法，那就是看手柄是否振动。在离开的时候，天狗会教义经发动神威的方法，注意最后要选"はい"才能成功退出。

可以获得的道具	
天钢の雏石	木箱
天钢の雏石	井边

街道

离开街道时义经遇到了被平氏追杀的三郎太，他委托义经去五条寻找他失散的妹妹千代，义经不容辞地一口答应了下来。

这里没有敌人，在此可以从商人那里购买装饰品和道具，而在锻冶屋里可以购买武器防具，并进行合成（当然现在还没有足够的素材）。

可以获得的道具	
天钢の雏石	马屋外的木箱
鞍马の药草	马屋里的木箱
天钢の雏石	调查锻冶屋外的神龛

五条

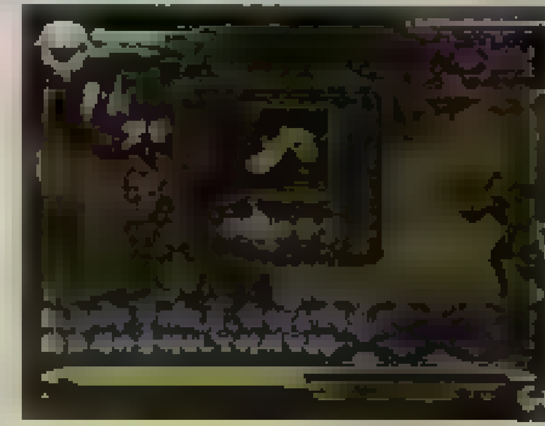
经过苦战之后，义经打败了平氏的猛将平锹鬼盛俊，救出了千代，但对方也注意到了义经身上的天钢。事已至此，义经也管不了那么多了，先把千代送回街道再说。

这里出现了新的敌人：平氏武者（枪）。这种敌人的动作要隐蔽得多，在神威状态下的心眼指令有效输入时间为0.27秒。不过他们在近战时依然很弱。

BOSS战胜利后去玉依人の庵，从皆鹤姬那里得知五条僧兵的消息。

BOSS 平锹鬼盛俊





神威特定动作	冲撞
心眼指令时间	0.27秒
神威心眼成功后的奖励	锹鬼の手甲

对付他的方法很简单，只要和他保持一定距离，诱使其使出冲刺的招数后，立刻近身狂砍就可以将其放倒，反复数次就能无伤过关。他的冲撞攻击虽然看似威猛，其实很好用心眼来破的。注意他身上有合成素材锹鬼の手甲，所以千万别忘了用神威心眼！

五条

五条大桥上一场激战，义经打败了武藏坊弁庆。回到玉依人の庵，鬼一法眼请出巫女静御前，静御前通过寄钢仪式将两人的天钢融合起来。弁庆的伤养好之后，决定跟随义经一起去打倒平氏。

进入五条之后，会发现很多死去的平氏士兵。调查他们的话，可以得到：鞍马の药草×2、仙力水、金50、无铭の太刀。这些东西只有此时能拿。

打败弁庆之后回到玉依人の庵，剧情过后弁庆加入，两人都拥有两条神威槽，同时也学会了神威重叠。此时先不要急着发展剧情，应该先回鞍马山一趟。用弁庆可以敲开山门、击碎树木，这样就可以把所有的道具都拿齐了。

BOSS 武藏坊弁庆



神威特定动作	回转攻击
心眼指令时间	0.17秒
神威心眼成功后的奖励	无



◀此处需用义经连续反跳，才能到达山顶，拿到招福の勾玉和天钢の雏石。

对付弁庆依然推荐采用游击战，等其攻击落空之后近身快攻即可。需要注意的是当弁庆出招时用普通攻击不能中断他的动作，而用连续技攻击的话也不能将其打倒，所以要见好就收。

鞍马山地图



1. 仙力水
2. 鞍马の药草
3. 仙力水
4. 铁の太刀
5. 折れた太刀
6. 天钢の雏石
7. 鞍马の药草
8. 六角棒 凯
9. 天钢の雏石
10. 天钢の雏石
11. 天钢の雏石
12. 招福の勾玉
13. 天钢の雏石×2
14. 天钢の雏石
15. 天钢の雏石

注：A、B、C、D为树木，E为山门，均需弁庆才能打开。11、12只有义经才能拿到。

五条地图



1. 天狗の秘草
2. 鞍马の药草
3. 天钢の雏石
4. 薄金
5. 天狗の秘草
6. 护仙水
7. 天钢の雏石
8. 雷の御守り
9. 天钢の雏石
10. 天狗の秘草
11. 黑曜の轮珠
12. 特效丸
13. 天钢の雏石
14. 护仙水
15. 炎尖刀

注：火焰标记为喷火机关。A、B处的牢门，须用弁庆打开。

地图标识说明

❶ 道具编号	● 道具位置	只能单向通行的路线	可以来回通行的路线	记忆点	无法通行

妙业寺

战胜了妙业寺里的怪物鹤之后，又取得了新的天钢。平氏一族的首领平清盛对此非常震怒，他决定派出平氏最强的武将平景清出马对付义经他们。当义经回到街道时，却发现皆鹤姬被平氏抓走了……

在妙业寺中出现了一种新的敌人：秃童，只要与其保持距离，他就会跳过来攻击。这一招是游戏中最好用心眼对付的招术，只要稍加练习，你就会深深爱上这一招的。

BOSS鹤在广场里，但广场的大门有封印。为此要进入妖炼众の馆，在仪式之间找到琥珀の轮珠。之后利用琥珀の轮珠就可以解开封印，广场里面就是BOSS了。注意打败BOSS后就无法进入妖炼众の馆了，所以走之前一定要拿齐里面的全部道具。不过现在有几个门是打不开的，可以不去管它。

打败BOSS后自动回到街道，剧情后获得铁の鉈刀。离开街道后将自动返回玉依人の庵，静御前将为打败BOSS的角色进行寄钢，之后该角色拥有3条神威槽。

之后不用急着发展剧情，可以先去把妙业寺里的道具全部搜刮干净。此时回到广场的话，可以找到特效丸、天钢の雏石。在广场中有80个秃童等着你，在此可趁机练练级。如果不想打的话可以直接离开。



鹤

神威特定动作	撞击
心眼指令时间	0.10秒
神威心眼成功后的奖励	鹤の爪×2

只要从侧面猛攻，它就一筹莫展了。当它的体力被削减至一半时就会发狂。这时如果再贸然从侧面接近它的话，会遭到它尾部的反击。所以一定要等它喷火的时候再从侧面进攻。由于它身上有两个素材，所以要用两次神威心眼。用神威重叠的话难度会下降不少。

五条

义经和弁庆在五条救出了皆鹤姬。与此同时，平氏已经注意到了有寄钢之力的静御前。鬼一法眼要求两人赶快去奥州接受进一步的修炼。但义经和弁庆决定直闯平氏的大本营：六波罗殿！

一开始是分头操纵义经和弁庆，最后在地下牢前会合。弁庆在路上会遇到身材巨大的荒武者，只要用神威重叠可以轻松将其搞定，顺便拿到大铠の大袖。义经则会遇到新敌人平氏武者（弓）。这种敌人射的弓箭是可以用心眼来对付的，动作超帅。但难度较大，只有0.1秒时间输入指令，而且时机不好掌握。还是用近战将其解决吧！

地下牢中有很多喷火的机关，一旦被烧中的话就会陷入炎上状态，体力不断减少。地下牢的两处牢门须用弁庆才能打开。在地下牢中找到黑曜の轮珠后，就可以打开通往BOSS战的大门了。战胜BOSS后，会自动回到玉依人の庵。





平锹鬼盛俊·二回战

神威特定动作	突刺→冲撞
心眼指令时间	0.14秒→0.13秒
神威心眼成功后的奖励	手甲の芯铁

和第一战比起来，变化不大。这次他换了一把雷枪，最好装上雷属性防御的装饰品。推荐还是远距离作战，等他出招露出破绽后马上进攻。在神威状态下需要连闪两次才能拿到手甲の芯铁，如果派上有3条神威槽的角色，正好可以使用两次神威重叠，这样就没什么难度了。

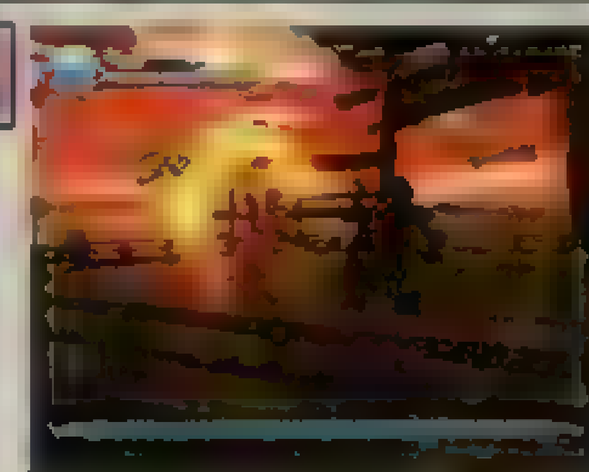
六波罗殿

义经和弁庆在六波罗殿的深处，见到了平清盛，但两人只一击就被平清盛的手下、身为妖炼众之首的九妖给击飞了。当两人清醒过来时，发现平氏的最强武将平景清就在面前。两人利用平景清的轻敌将其击败，但当平景清真正发挥天钢之力时便不是对手了。正在危急关头，鬼一法眼赶到，他用生命掩护两人离开。两人按照鬼一法眼的嘱咐，动身去奥州追赶静御前一行。

六波罗殿没有什么解谜要素，只要一口气打下去就行了。在进入六波罗殿的入口处，会遇到两个荒武者。用神威心眼将其打倒的话，可以拿到两个大铠の大袖，不要错过。

六波罗殿中有两扇门现在是进不去的，可以不去管。这里可以找到弁庆的武器蛇矛，此武器具有吸血效果，比较好用。在最深处会有记录点，里面就是第一章的最终BOSS战了。





平景清

神威特定动作	冲刺或飞斩→回旋斩→反手剑
心眼指令时间	0.1秒→0.1秒→0.1秒
神威心眼成功后的奖励	无

平景清动作快，体力多，不过只需等其出招落空后贴身近攻就行了。攻击到一定程度之后他会自动拉开距离，所以无需担心。用神威的话需连发三次，其中第一个神威特定动作会随距离发生变化，难度较大。但由于没有什么奖励，所以不用也行。





游戏中出现的过场剧情，可以按START键跳过，但一定要至少看过一次才能跳过。需要注意的是，即使是同一段剧情，如果让不同角色去触发，也有可能算作不同的剧情。

第二章 奥州平泉

本章最速流程

一、来到金色堂，发生剧情，出现两大试炼。
二、用义经通过天空界的试炼，用弁庆通过地神界的试炼，完成顺序可颠倒。
三、进入金色堂深处，用神威心眼打败自我。
四、离开金色堂时发生剧情，打败平景清后本章结束。

平泉

在商人吉次的带领之下，义经和弁庆见到了平泉的统治者藤原秀衡。藤原秀衡要求义经交出天钢，结果被义经一口回绝。没想到藤原秀衡还是特许他们留下了，这令一旁的吉次极为不满。

平泉是第二章的据点，在这里可以找静御前保存进度，也可以更换操作角色，在城内有商人和锻冶屋。等金色堂的试炼开始后，在院子内会出现一个传送点，利用它可以迅速来到金色堂。另外在平泉的桥下也有一个试炼点，不过得通关后才能进去。

可以获得的道具	
天钢の雏石	调查院内的雪松
天钢の雏石	屋内的木箱

金色堂

来到金色堂，两人见到了锻冶之神守剑天。在守剑天的指引下，两人得知要想获得更强的力量，就要通过试炼。而此时平景清也追到了奥州，由于顾忌藤原秀衡的势力，他不敢轻举妄动。

发生剧情后，在金色堂大厅右边的墙上会出现传送点。进入的话就会看到两个试炼的入口，左边是义经要打的天空界，右边是弁庆要打的地神界。先打哪个没有关系。本攻略是先打天空界，后打地神界。

天空界

通过第一个试炼后回到平泉，吉次告诉两人一个消息：义经的哥哥源赖朝已经在镰仓举兵了！义经深知没有天钢的源赖朝不是平氏的对手。于是他决定加快行动，赶快完成守剑天的试炼。

天空界风景优美，令人流连忘返。这里的敌人主要是神魂虫和神魂像·白猿。这两种敌人动作很快，数量众多，比较讨厌。发动神威可以将其一举歼灭，不过指令输入的时机需要多练。后期会出现神魂虫的巢穴，一定要将其优先干掉，不然神魂虫是杀不完的。

天空界有一些浮台，如果不慎跌下深渊的话，会出现一大批敌人，将其全灭后才能回到天空界。

在第三层有一个记忆点，前方是中BOSS战。这个中BOSS叫冷严之神像，它破绽最大的时候就是施放冰柱，此时要快速接近进攻。发动神威后，它会不断隐身并伺机砍你一刀，一般说来，它第二次现身时出招几率最大。打败它可以拿到青冰の勾玉。



在第四层利用移动平台可以拿到水龙剑，这把武器一定要拿！在这里记录完毕后，前方就是天空界的最后敌人——凤凰了。

打败凤凰之后回到平泉，义经的神威槽变为4条。此时用弁庆打一遍天空界，第一层的升降台将带弁庆来到一个义经没有来过的地方。在这里可以拿到：金500、特效丸、愤怒の御守り、月形十文字枪。





BOSS 凤凰

神威特定动作	俯冲
心眼指令时间	0.12秒
神威心眼成功后的奖励	八尺鸟の羽

凤凰是一个相当好对付的BOSS，几乎所有的招式只要躲在石柱后防御就能轻松化解。当它冲到地面上来时便是进攻的好时机，但要小心它突然原地一跳放出震地波。它身上的八尺鸟の羽是非常重要的合成道具，一定不能放过。发动神威后它会使用俯冲，这一招的心眼指令输入时间较长，但由于视角不利，所以最好还是用神威重叠。打败凤凰后还可以拿到另一个素材：黄金造りの宝刀。

地神界

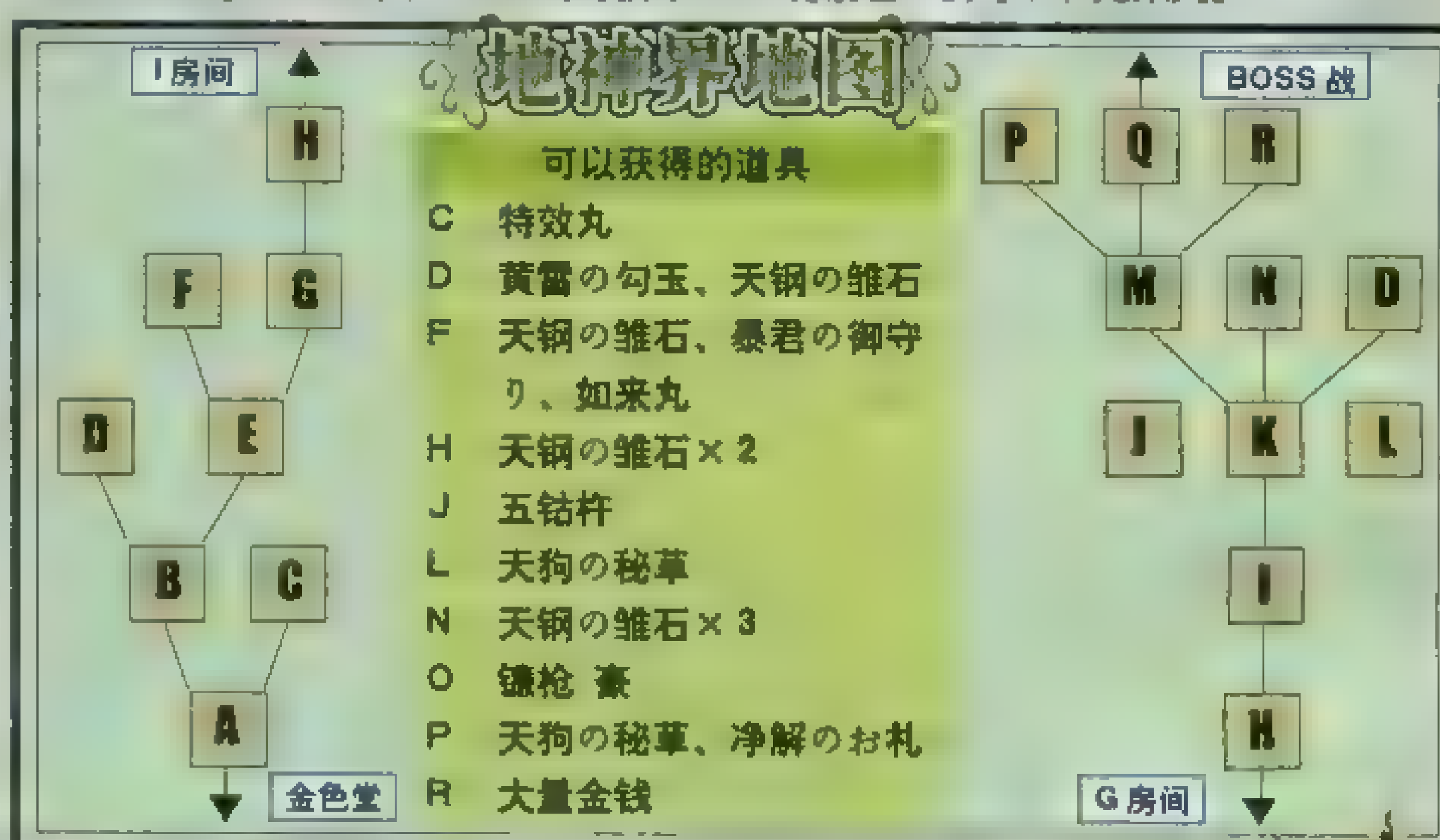
想天钢想疯了的吉次找到了平景清，他决定帮助平景清干掉义经他们，代价是事成之后平景清把天钢给他。

地神界的地形比较复杂，而好东西也不少，大家可以对照地图来看。地神界的敌人主要是神魂像·罗汉和神魂像·黑狗。这两种敌人远比天空界的敌人要厉害得多。神魂像·罗汉可视为杂兵的强化版，受到攻击没有硬直，心眼时间也很短；神魂像·黑狗经常成群出现，威力很大，擅长突进攻击。一定要活用弁庆的长距离攻击。

在G房间有记忆点，前方的H房间就是中BOSS战。这个中BOSS名叫愤怒的神像，只要注意防砍结合就能赢。发动神威之后它会蹲下，然后起身砍你一刀。建议在他起身时躲到他的攻击范围之外（当然也不能太远），这样就算心眼失败，也不用担心被它打中。打倒它可以拿到反魂符。

打倒中BOSS后继续前进，拦路的巨石可以砍开。从现在开始会遇到不少岔路，虽然看起来差不多，其实里面完全不同。现在有了地图就方便多了。最后的目标是来到Q房间，这里有记忆点，前方就是地神界的最后一战了。

通过地神界的试炼之后，可以改用义经挑战。只有用义经才能取得F房间的暴君の御守り、如来丸。



BOSS 岩社



神威特定动作	神岩4次冲撞
心眼指令时间	0.12秒→0.15秒→0.15秒→0.15秒
神威心眼成功后的奖励	神岩のかけら×4

这个家伙打起来比较费事，首先得将4根石柱打倒，这样才能攻击到它的本体，在攻击过程中得小心从天而降的激光。本体落下之后，就可随便对付了。不过当然还是发动神威来得比较快。发动神威时注意靠近岩社，这样才能利用心眼攻击到它。一次神威中最多可以连续发动心眼4次，其中只有第一次最难，建议发动神威重叠。注意要想获得4个神岩のかけら的话，并不需要完成4连闪壮举。打败岩社后还可以拿到另一个素材：宝饰の棍棒。

金色堂

义经和弁庆都通过了各自的试炼。接下来他俩要接受守剑天的最终试炼，而这次的对手竟然是自己。不过在神威的帮助之下，两人都顺利通过了考验。当他们离开金色堂时，却遇到了平景清。原来是吉次出卖了他们，但当平景清变脸要斩杀吉次时，义经还是不计前嫌地救了他。这一回平景清动了真格，拿出了真功夫。但两人现在的实力已经今非昔比了，平景清最后狼狈地败下阵来。

与自己的一战可谓相当简单。这一战神威槽恢复得极快，只要狂放神威就一定能赢。之后获得光轮の太刀和神铁[illegible]。不过之后会遇到平景清，中途不能存档。这次平景清的动作快多了，而且攻击距离非常远。惟一的破绽是当他转动双刃时，只要迅速接近他就能给予其致命打击。当然，最简单的方法还是发动神威。可能是为了强调两人修炼的成果，这一次[illegible]神威状态下[illegible]破绽极大，虽然仍要连续发动心眼3次，但有效时间相当长。

游戏标题画面中的CG会随着游戏进程而改变，非常好看。其中有一段平时见不到的CG，必须等弁庆在三条出现后才会出现。不过如果打败弁庆的话就看不到了。

第三章 魔都平安京

本章最速流程

一、妙业寺：进入妖炼众の馆。利用苍玉の轮珠和红玉の轮珠解开封印，战胜九妖。
二、五条：在地下牢深处击败平锹鬼盛俊。
三、六波罗殿：击败平清盛和魔化后的平景清。

道祖神の祠

回到平泉，平氏已经袭击了据点，静御前也被抓走了。此时源平两家的战斗也正式打响，九妖利用天钢之力将平安京变为了人间地狱。义经拒绝了兄长源赖朝的邀请，决心返回平安京救出静御前。

这里是本章的据点，在这里可以找皆鹤姬保存进度，此外也可以更换操作角色，还有商人和锻冶屋。道祖神の祠在地图上是看不到的，但可以从街道的锻冶屋日址，或玉依人の庵的井中来到这里。

离开道祖神の祠后不必急于发展剧情，此时在玉依人の庵、鞍马山可以拿到不少好东西。

可以获得的道具	
反魂符	道祖神の祠
重刃の薙刀	玉依人の庵
天钢の雏石	玉依人の庵



1. 天钢の雏石
2. 特效丸
3. 仙力水
4. 天钢の雏石
5. 天钢の雏石
6. 方天戟
7. 武神の勾玉
8. 天钢の雏石
9. 天钢の雏石
10. 天狗の秘草
11. 天钢の雏石
12. 三宝轮 人

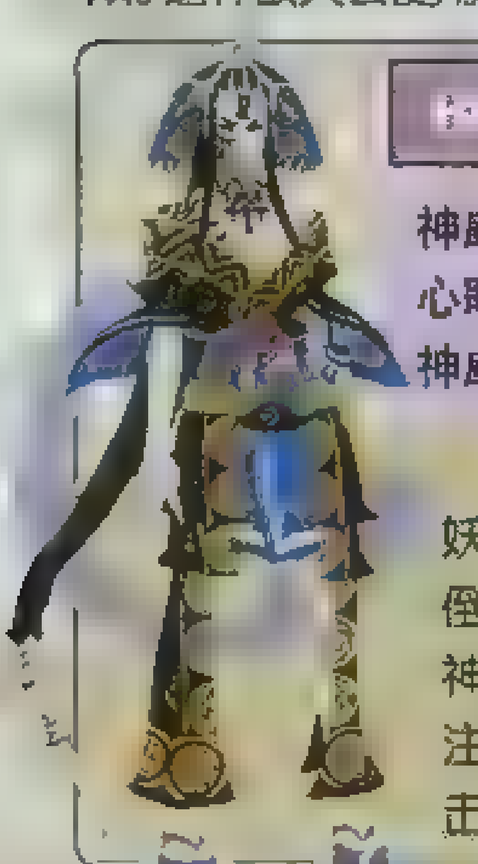
妙业寺

平清盛料到日后终会和义经一战，于是将平氏手中的所有天钢收集起来，逼迫静御前运用寄钢能力将其合为一体。静御前誓死不从，于是平清盛就命令九妖用妖术控制静御前就范。

妙业寺里的敌人和第一章差不多，非常好对付。尽管地形看似有所变化，其实和第一章几乎一样。在广场上可以遇到一个雷兽。雷兽和之前的鹑招式相同，只是变为雷属性，很好对付。注意它身上有两个雷兽の爪，也就是说要用两次神威心眼，千万别错过了。

在妖炼众の馆中有新的敌人：妖炼众。这种敌人会使用各种威力强大的属性攻击，而且刚现身时就会立刻出招，一定要小心。其中还有一种妖炼众会复活法术，要优先解决。对付妖炼众推荐使用神威。

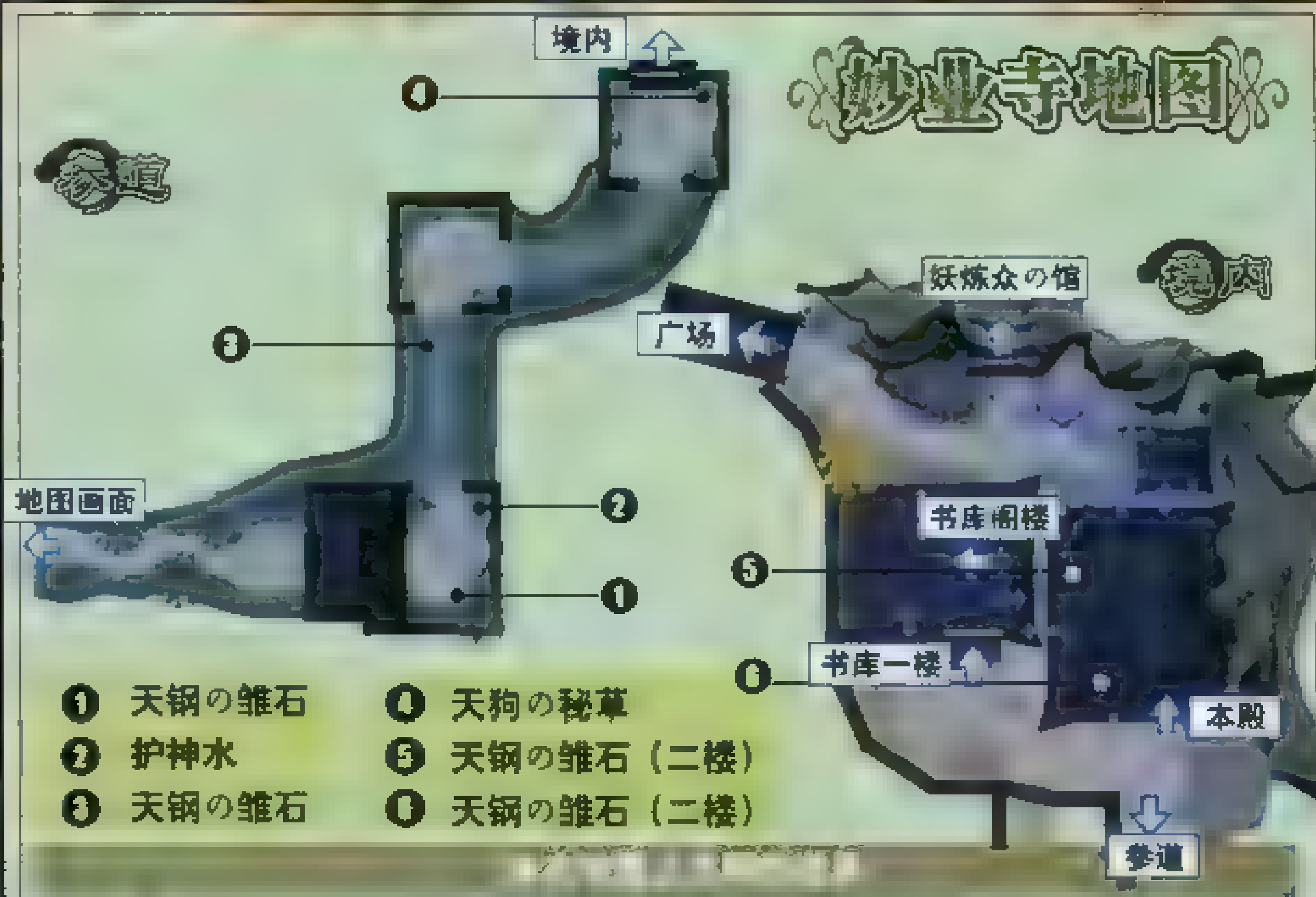
进入妖炼众の馆后，要分别控制义经和弁庆找到苍玉の轮珠、红玉の轮珠，然后将其放到对应的封印处，就可以解开封印，同时两人会合，记忆点出现。前方就是与九妖的BOSS战了。



九妖＆骸

神威特定动作	飞沫攻击（骸）→头发攻击（九妖）
心眼指令时间	0.14秒→0.11秒
神威心眼成功后的奖励	巨大な邪骨（骸）、水晶玉（九妖）

此战攻击九妖是没用的，需先将石像兵击倒，这样就能趁九妖为其加血时猛攻。九妖的防御力很低，反复数次就能将其打倒。但这样就拿不到她俩身上的素材，所以还是要用神威。发动神威后先将骸的飞沫打回，再用神威重叠对付九妖的头发攻击，注意整个过程中都不要移动，她俩会自动送上门来的。九妖的攻击带雷属性，作好防护吧。



1. 天钢の雏石
2. 护神水
3. 天钢の雏石
4. 天狗の秘草
5. 天钢の雏石（二楼）
6. 天钢の雏石（二楼）

书库一楼	天狗の秘草、天钢の雏石、三宝轮 天、红莲棍
书库阁楼	反魂符、净解のお札、天钢の雏石
广场	天钢の雏石
妖炼众の馆・义经路线	天钢の雏石×4、青紫の勾玉、妖刀左文字、苍玉の轮珠、净解のお札、如来丸
妖炼众の馆・弁庆路线	龙蛇棍、天钢の雏石、破魔水、红玉の轮珠、神力水

五条

打败九妖之后，九妖告诉他们，她失败是因为她已经没有天钢了，平氏所有的天钢都被寄钢了。看来与平清盛的决战无法避免，两人决定再闯六波罗殿，但在此之前必须先经过五条。

五条的地形和第一章没有什么不同。不过这一次在地下牢的入口处没有记忆点，所以要有一口气打过去的觉悟。

进入地下牢后，难度开始上升。地下牢的特定地段会有落石，不过只要防御就可以毫发无伤。地下牢中有一种新的敌人：肉妖怪。这种敌人攻击力高，防御力强，还是用神威比较好对付。地下牢中的福神の饰り石是要弁庆才能取得的，不要忘记了。

打过地下牢的BOSS平锹鬼盛俊后，游戏的最终舞台——六波罗殿就出现了。



平锹鬼盛俊・三回战

神威特定动作	突刺或三连刺
心眼指令时间	0.08秒、0.08秒→0.15秒→0.15秒
神威心眼成功后的奖励	咒诅の手甲

这一战比较艰苦。平锹鬼盛俊的出招极快，攻防能力更高，而出招落空后的破绽也更小。对付他的最佳时机是在他转动枪把挑衅时，此时无论你怎么打他都不会还手的。当他撞击墙壁时，一定要及时防御，这样才能避免被头上落下的大石所伤。根据所剩体力的多少，平锹鬼盛俊在神威状态中的攻击动作会有变化，如果实在来不及的话，就用神威二次重叠来对付吧！



1. 慈爱の御守り
2. 净解のお札
3. 紫苺の勾玉
4. 净解のお札
5. 天钢の雏石
6. 特效丸
7. 特效丸
8. 三宝轮 地
9. 金1000
10. 天钢の雏石
11. 如来丸
12. 天钢の雏石
13. 天钢の雏石
14. 福神の饰り石
15. 金1000

本期的Gamehalo VCD中有《源氏》的剧情介绍和BOSS战影像攻略演示。大家可以结合攻略一起观看，必定会有更深的感受！如果你玩过游戏后对《源氏》的后续故事很感兴趣，请看2005年5月A上的《义经英雄纪》一文。

六波罗殿

平清盛控制了静源前，并让她用寄钢把平氏一族的天钢合为一体，但由于缺少平景清的天钢，所以威力还是不足。平清盛败阵之后躲到六波罗殿的深处，平景清也在这里，于是最强的天钢终于诞生了！但没想到平景清竟然砍死了平清盛，并利用最强天钢获得了超越神佛的力量！最后的决战由此展开……

流程之章

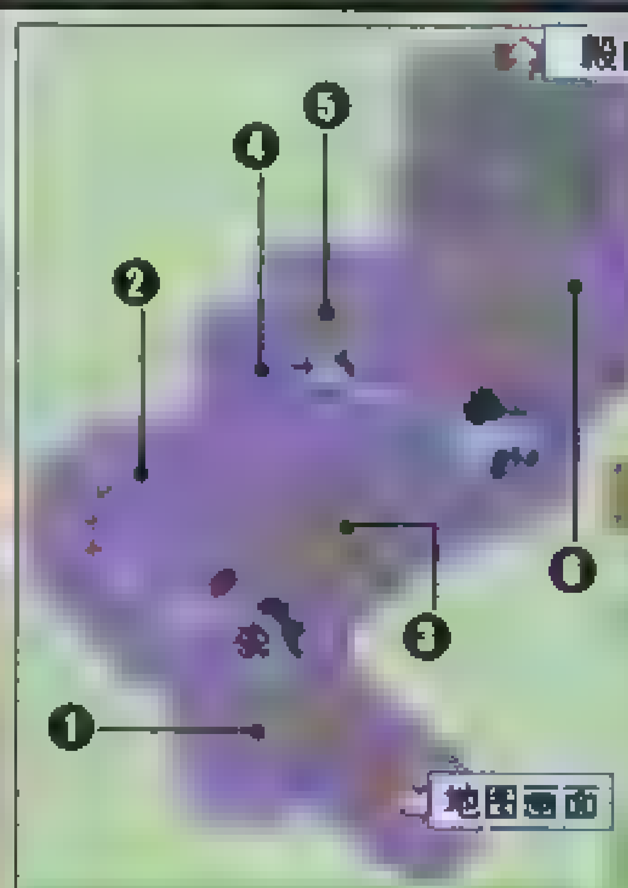
一开始的庭园中有大量弓箭手，由于地形不利，战斗非常艰苦。和第一章一样，在庭园的水路分别使用义经和弁庆的话，可以拿到不少好东西，其中包括弁庆的强力武器青龙偃月刀。

进入殿内后，会出现新的敌人：白妖龙。这种敌人将在百人斩试炼中出现，此处先按下不表。继续前进，就能看到记忆点，同时另一位同伴赶来。此时先不要急于前进，来到第一章见到平清盛的地方——议事大厅，让弁庆敲击殿附近的柱子，就可以把药师の饰り石震下来。

从记忆点上去后，就来到了东殿二阶。这里隐藏的秘密较多：衣柜是给义经用来当垫脚石的，在房梁上有不少好东西；竹帘可以用刀砍开，其中砍开第一处竹帘后出去，会看到右边也有竹帘，其后有通路，最后拿到八龙；木窗则需要弁庆才能击毁。因此这里至少要来两遍。打通东殿二阶，又回到了殿内，两人再次会合。

之后上楼来到西殿二阶，这里和东殿二阶差不多。继续前进，就会来到一个金碧辉煌的房间。这里有着总计4200金的财富，而决战的入口就在这里。

六波罗殿·庭园



❶ 天钢の雏石　❹ 特效丸
❷ 鬼神の饰り石　❺ 青龙偃月刀
❸ 天钢の雏石　❻ 特效丸

在地图上注明的道具

殿内	净解のお札、天钢の雏石
议事大厅	天钢の雏石×2、如来丸、药师の饰り石
东殿二阶	净解のお札（房梁上）、天钢の雏石（房梁上）、仙力水、八龙（房梁上）、破魔水、天钢の雏石、童子切（房梁上）、极（木窗后）
西殿二阶	护神水、神力水、特效丸、玄武（木窗后）、天狗の秘草（房梁上）、金500（房梁上）、天钢の雏石（房梁上）

注：2、4须用义经取得，5须用弁庆敲开墓碑才能获得。



平清盛

神威特定动作	发射光线
心眼指令时间	0.13秒
神威心眼成功后的奖励	无

平清盛会躲在防护罩里属性攻击，只要避开他的攻击，不断攻击防护罩，很快就能将其打碎。之后就使用增加攻击力的道具尽情地砍吧！如果用神威的话就更简单了，只要将射来的光线连续踢回三次就能击碎防护罩。发动神威靠近防护罩的话，更是可以将心眼变为二连击，这样只需两次就能破坏防护罩了。



平景清

神威特定动作	突刺或跳斩
心眼指令时间	0.08秒
神威心眼成功后的奖励	无



最后一战也是最具难度的一战。平景清的能力出众，而且能够自动恢复体力，如果不能速战速决的话，势必将陷入苦战。平景清的流星雨只须站在荷叶下防御就能破掉，但要小心他有时最后一下会放出全屏攻击，要及时跳到荷叶上。当他全屏放毒时，要站在荷叶上才能不受伤害，推荐在地上的两片荷叶上跳来跳去。不过对付平景清神出鬼没的隐身战法就没什么好招了。

要想用普通攻击战胜他的话，难度很高，除非购以大量药品。在此推荐一种方法：在荷叶上防御。这样平景清必定会使用跳斩，此时就尝试心眼吧！虽然难度很大，但在这种情况下平景清只会使用跳斩这一招，所谓熟能生巧，多试十几次，应该能掌握方法。如果发动神威的话，需要连续发动5次心眼才能结束，不但指令输入时间短，平景清还会变招。虽然难度很高，但这也是惟一能够对其造成巨大伤害的机会，就算不能五次成功，用一次神威加三次重叠至少也能成功三次，这样威力也颇为可观了。

打败了野心家平景清，平氏一族顿时陷入了群龙无首的境地。这时源赖朝率领大军趁乱攻入了平安京，平氏只好仓皇出逃，平氏的统治由此结束。

静御前把所有的天钢都合为一体，交给了义经。义经决定不让天钢在世上露面，为此他拒绝了兄长源赖朝的要求，和大家隐居起来。而《源氏》的故事也就告一段落了。

至于义经和他的兄长源赖朝之间的故事，大概要等到二代了……

研究之章

100%武具名鉴完成方法

商人和锻冶屋卖的东西会随着剧情而增多，另外部分道具除了可以购买外，也能在宝箱中获得（具体位置请参看流程和地图），上表中只列出了非购买的方法。

完成全部武具名鉴后，与锻冶屋对话，可以拿到最强武器疾风和岩透。这两个武器攻击力是最高的，此外还附带一种隐藏特性：在非神威状态下也会出现心眼指令输入提示！

二刀

无铭の太刀	义经的初期装备
铁の太刀	第一章·鞍马山
狐火丸	第一章·妙业寺
铁の太刀 业物	第一章，购买
钢の太刀	第一、二章，购买
钢の太刀 业物	第一、二章，购买
斩月丸	第一章·六波罗殿
鹄爪の太刀	合成
宝玉の太刀	第二章，购买
水龙剑	第二章·天空界
红丸	合成
光轮の太刀	第二章，剧情获得
石切	第三章，购买
妖刀 左文字	第三章·妙业寺
兜割	第三章，购买
鬼贯	第三章，购买
童子切	第三章·六波罗殿
雷帝の太刀	合成
狮子炎王	完成第三章的试炼
疾风	武具图鉴完成后的奖励

帽子

若草	义经的初期装备
薄金	第一章·五条
赤革	第一、二章，购买
月影	第二、三章，购买
黑钢	第二章·天空界
轰	第二章，购买
盾无	合成
八龙	第三章·六波罗殿

棍棒

弁庆の棍棒	弁庆的初期装备
六角棒	第一章，购买
极大木槌	第一章·妙业寺
六角棒 凯	第一章·鞍马山
铁碎槌	第一、二章，购买
金碎棒	第二章，购买
五钴杵	第二章·地神界
龙蛇棍	第三章·妙业寺
神铁棒	第二章，剧情获得
金碎棒 凯	第三章，购买
红莲棍	第三章·妙业寺
鬼の金棒	合成
狼牙棒	第三章，购买
狼牙棒 凯	第三章，购买
降魔杵	合成
极	第三章·六波罗殿



薙刀

铁の薙刀	第一章，剧情获得
钢の枪	第一、二章，购买
钢の枪 豪	第一、二章，购买
炎尖刀	第一章·五条
蛇矛	第一章·六波罗殿
雷击刀	合成
镰枪	第二章，购买
镰枪 豪	第二章·地神界
月形十文字枪	第二章·天空界
重刃の薙刀	第三章·玉依人の庵
重刃の薙刀 豪	第三章，购买
方天戟	第三章·鞍马山
浮云	合成
青龙偃月刀	第三章·六波罗殿
红龙偃月刀	完成第二章的试炼
岩透	武具图鉴完成后的奖励

铠

红铠	弁庆的初期装备
青威	第一、二章，购买
小樱	第一、二章，购买
白虎	第一章·妙业寺
[illegible]	第二、二章，购买
紫光	第二章，购买
天锁	合成
玄武	第二章 六波罗殿

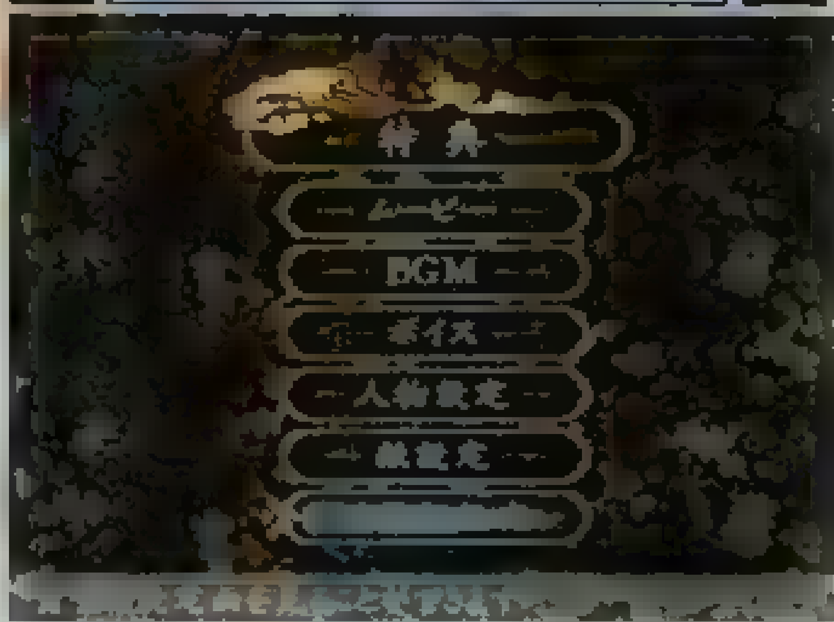
◀有了疾风和岩透，就可以好好练习普通心眼了。但在四季模式下却不能拿到疾风和岩透，真是可惜。

装饰品

力の御石	第一章，购买
护身の御石	第一章，购买
武护の御石	第一、二章，购买
力法の御守り	第二、三章，购买
护法の御守り	第二、三章，购买
炎の御守り	第二、三章，购买
冰の御守り	第二、三章，购买
雷の御守り	第二、三章，购买
毒の御守り	第二、三章，购买
暴君の御守り	第二章·地神界
愈しの御守り	第一章·六波罗殿
愤怒の御守り	第二章·天空界
慈爱の御守り	第二章·五条
武神の勾玉	第二章·鞍马山
赤炎の勾玉	第二章·天空界
青冰の勾玉	第二章·天空界
黄雷の勾玉	第二章·地神界
紫毒の勾玉	第三章·五条
招福の勾玉	第一章·鞍马山
赤黄の勾玉	第三章·妙业寺
青紫の勾玉	第三章·妙业寺
斗神の饰り石	第三章，购买
守护の饰り石	第三章，购买
鬼神の饰り石	第三章·六波罗殿
二宝轮 地	第三章·五条
三宝轮 天	第三章·妙业寺
[illegible] 人	第三章·鞍马山
四[illegible]	完成第一章[illegible]
药师の饰り石	第三章·六波罗殿
福神の饰り石	第三章·五条

在第二章，皆鹤姬透露了一个惊人的秘密：静御前就是音日子！不过在第二章，我们可以在居所看到等候玩家前来记录的静御前，而在河边可以看到音日子。这，难道就是传说中的忍术么？

全隐藏要素一览



一、通关之后出现继续模式和困难模式，并开启特典的前三项：影片、音乐、语音。

二、在继续模式中进入试炼点可以打百人斩，在困难模式中进入试炼点可以打真百人斩。

三、在继续模式中，锻冶屋会多出武具名鉴。完成武具名鉴，可以拿到最强武器。

四、将困难模式通关后，开启特典的后三项：人物设定、敌设定、世界观设定。

快感十足的继续模式

通关之后，电脑会让你保存进度。之后回到在标题画面下选择“新しく始める”，就会看到“继续モード”选项。选择这一项后就可以读取刚才的通关进度，开始继续模式。

继续模式会从第一章开始，不过开始游戏时会继承玩家通关时的所有东西，包括等级、武器、防具、装饰品、道具、金钱、游戏时间等等。惟一不能继承的是神威槽的长度，因为这是随着剧情发展而增加的。

继续模式下的游戏和一周目游戏没有任何区别，也就是说，所有的东西都可以再拿一遍。惟一的区别就是可以挑战试炼。游戏中每一章都有一个试炼点，一周目时无法进入，继续模式下就可以进入了。

用继续模式打的话会简单很多，纱迦最快1小时40分就能通关，还没有刻意去赶时间。另外继续模式是可以无限打下去的。

用来自虐的困难模式

通关之后，回到在标题画面下选择“新しく始める”，就会看到“ハードモード”选项，选择之后就可以进入困难模式了。

在困难模式中，敌人的能力和普通游戏相比并没有变化。之所以说困难模式是用来自虐的，是因为困难模式下限制太多：首先，没有金钱和经验值的概念，也就是说不能升级、不能购物；其次，所有的宝箱都是空的（放有关键道具的宝箱除外）；最后，天钢の雏石数量变少，不过仍可从敌人身上打出来。

打过困难模式后，可以开启特典的最后三项，可惜困难模式不能多周目进行。下面说说本人的通关心得：

一、不要轻易使用天钢の雏石！在困难模式下，角色的能力提升只能通过使用天钢の雏石，但天钢の雏石增加的那点能力实在是杯水车薪，倒不如留着给体力升级顺便加血。所以轻易不要使用天钢の雏石，本人是把全部天钢の雏石都留到最终战去了。

二、“真百人斩”的试炼一定要过！虽然里面拿到的最强武器也相当于普通游戏时第二章中期水平，但这可是困难模式下惟一能取得武具的途径。（困难模式下，连第二章通过守剑天试炼后得到的那两把武器也没了……）

三、要多用心眼。困难模式下我方角色的攻击力很低，只有心眼才能给敌人造成巨大伤害。而且普通心眼增加神威槽很快，一定要多用。

四、多用弁庆。弁庆的攻防能力要远高于义经，可以当作战的主力。在第二章的试炼中可以拿到具有吸血效果的蛇矛，非常有用！

全合成列表



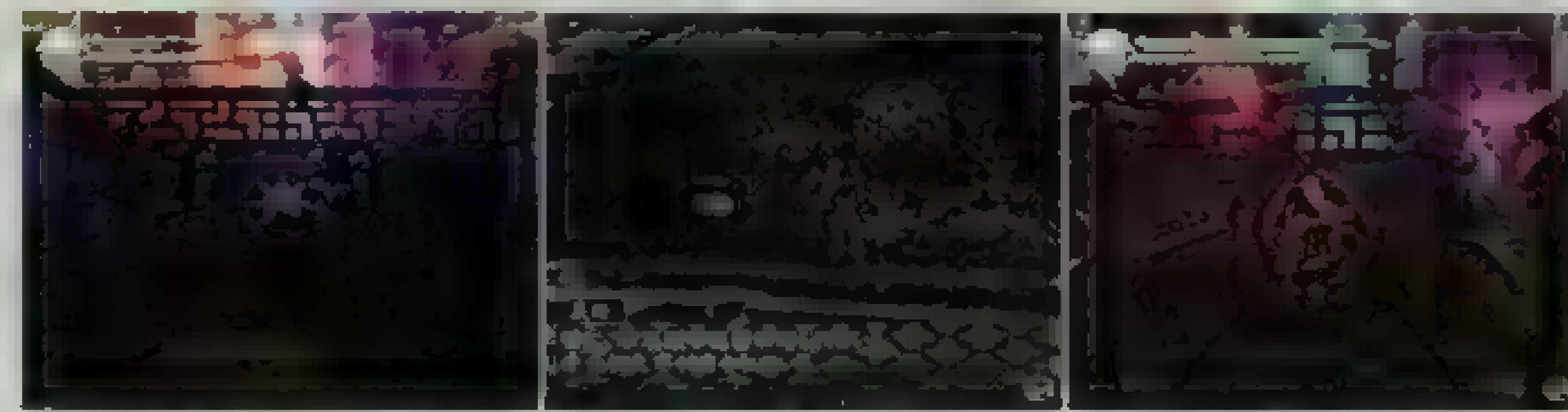
鹗爪の太刀	折れた太刀+鹗の爪
雷击刀	鹗の爪+锹鬼の手甲
盾无	大铠の大袖+八尺鸟の羽
红丸	折れた太刀+八尺鸟の羽
天锁	大铠の大袖+神岩のかけら
鬼の金棒	手甲の芯铁+神岩のかけら
降魔杵	宝饰の棍棒+水晶玉+咒诅の手甲
浮云	巨大な邪骨+鹗の爪+雷兽の爪
雷帝の太刀	黄金造りの宝刀+雷兽の爪+雷兽の爪

全合成素材入手方法

折れた太刀	第一章・鞍马山
鹗の爪	用神威心眼击中鹗　一战可以拿两个
锹鬼の手甲	用神威心眼击中平锹鬼盛俊（一回战）
大铠の大袖	用神威心眼击中荒武者（第一章・五条、六波罗殿）
八尺鸟の羽	用神威心眼击中凤凰
神岩のかけら	用神威心眼击中岩社的飞翔石，一战可以拿四个
手甲の芯铁	用神威心眼两次击中平锹鬼盛俊（二回战）
宝饰の棍棒	打败岩社后的奖励
黄金造りの宝刀	打败凤凰后的奖励
雷兽の爪	用神威心眼击中雷兽，一战可以拿两个
水晶玉	用神威心眼击中九妖
巨大な邪骨	用神威心眼击中骸
咒诅の手甲	用神威心眼击中平锹鬼盛俊（二回战）

百人斩试炼

游戏中每一章都有一个试炼点，一周目时无法进入，在继续模式和困难模式中可以进入。这3个试炼点的具体位置如下：



▲第一章：妙业寺的本殿。　▲第二章：平泉的桥下。　▲第三章：妙业寺的本殿。

继续模式下的试炼名为“百人斩”，困难模式下的试炼名为“真百人斩”。“百人斩”和“真百人斩”的敌人配置完全一样，只是要求不同。“百人斩”只要打过就能拿到奖品，奖品可以反复拿取；“真百人斩”则需要在战斗评价不中断的情况斩杀一定数量的敌人才能拿到对应的奖品，拿过的奖品不能反复拿。

百人斩奖品一览

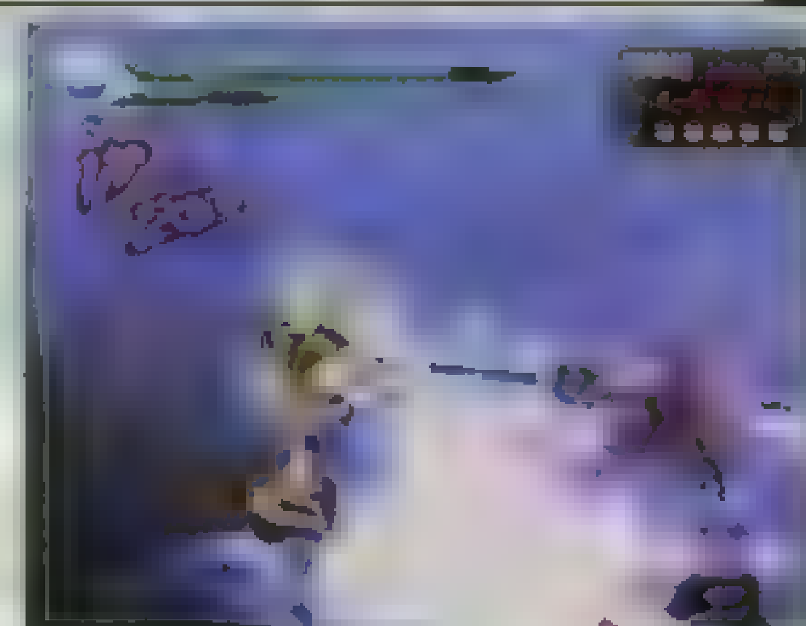
第一章	四宝轮
第二章	红龙偃月刀
第三章	狮子炎王

由于“百人斩”只有在继续模式中才能挑战，在这个模式下玩家已经非常强大了，所以要打过并拿到道具实在是太简单了。不过“真百人斩”就没这么容易了，这也是我们要重点讲述的地方。首先大家需要了解一点：在试炼中，战斗评价是不会随着时间而消失的，惟一会令其消失的情况就是被敌人击中。也就是说要想在“真百人斩”中拿到全部的5个奖品，就要在不受伤的情况下打倒一百人。下面让我们来具体看看敌人的配置情况吧！

真百人斩奖品一览

第一章・义经	如来丸、力法の御守り、狐火丸、薄金、鞍马山の药草
第一章・弁庆	反魂符、护法の御守り、炎尖刀、青威、六角棒 凯
第二章・义经	愈しの御守り、月影、净解の御札、神力水、宝玉の太刀
第二章・弁庆	护仙水、蛇矛、金碎棒、黑渍、鞍马山の药草
第三章・义经	神力水、薮、鬼贯、妖刀左文字、药师の饰り石
第三章・弁庆	神力水、紫光、重刀の薙刀、狼牙棒 凯、四宝轮

第一章试炼的敌人配置：平氏武者（刀）×[illegible]→平氏武者（枪）×[illegible]→平氏武者（刀）×[illegible]→平氏武者（枪）×[illegible]→平氏武者（刀）×[illegible]→荒武者×1。
以上6批敌人共25人，之后重复4次，正好是100人。



对付平氏武者（刀）用神威可以轻松搞定。对付平氏武者（枪）则不推荐用神威，建议先将两人引开，然后用普通攻击分别击破。最后的荒武者比较麻烦。如果是用弁庆的话，2～3次神威重叠就能搞定，神威槽不足的话可以拖时间慢慢等。但困难模式下义经的攻击力太低，如果单靠神威重叠的话，估计要一刻钟才能搞定一个。因此强烈推荐使用前面所说的“避一闪”。

第二章试炼的敌人配置：平氏武者（刀）×8→秃童×1→平氏武者（刀）×8→秃童×2→平氏武者（刀）×4→荒武者×1。
以上6批敌人共25人，之后重复4次，正好是100人。

这次的试炼在水中进行，水中敌我双方速度变慢，平时就有如在神威状态下一样，而发动神威之后更是直接变为神威重叠状态。再加上难缠的枪兵变为了最好用心眼对付的秃童，所以难度反而大减。

第三章试炼的敌人配置：平氏武者（刀）×8→秃童×1→平氏武者（刀）×8→秃童×2→平氏武者（刀）×4→白妖龙×1。
以上6批敌人共25人，之后重复4次，正好是100人。



这次的试炼和第二章正好相反，神威状态下敌我双方也不减速，不过即使这样，对付区区几个平氏武者（刀）也够了。幸好神威重叠后的速度还是和正常情况下一样。对付平氏武者（刀）用掉的神威槽，正好从秃童身上赚回来。

但最后的白妖龙比较讨厌，在神威状态下它有两种动作：飞扑和出拳。如果离它距离远的话，它一般都会使出飞扑。这一招和秃童的飞扑类似，但指令时间很短，为避免前功尽弃，只推荐在神威重叠状态下闪。另外它在飞扑之前有时还会挥拳动作，一定要仔细观察！神威槽不够的话就拖时间吧。

本作的系统档和进度档是同一个文件。当你开机时游戏会先读取系统档，之后进入游戏时再读取进度档。有一次我开机时忘插记忆卡了，进入游戏后才插上。打完之后我就存档关机，第二天再开机时发现游戏居然算我没有系统档，特典全部消失，过场必须重看……

三位一体·排球·超越顶点的人

1895年，美国麻省霍利克城青年会干事威廉·摩根发明了一项球类游戏：在网球场上用一个篮球的球胆进行比赛，以数量相等的人在球网两边将球胆来回传托，使其在空中飞来飞去，并命名为"volleyball"，意思是"空中的球"，这便是排球运动的雏形。很快，这种有趣的游戏就在基督教青年会中广泛传播，并形成了一定的规则，成为一项正式的球类比赛。第一次世界大战期间排球传入欧洲，1900年传入亚洲，1905年传入中国。1947年国际排球联合会正式成立，1949年举行了第一届世界男子排球锦标赛，1952年举行了第一届世界女子排球锦标赛，1964年排球被列为奥运会正式比赛项目。2005年，正当排球运动诞生110周年之际，一款名为《OZ》的动作游戏隆重推出，这是否会推动排球运动进一步的发展呢？就请各位玩家接着往下看吧！

魔野仙踪 OZ	Konami	ACT
OZ ~OVER ZENITH	2005年6月30日	日版

PS2



文 胜负师

攻略途解

OZ系统篇

战斗系统

关键词1：三位一体

《OZ》的战斗系统十分独特，在这种被称之为"三位一体"的系统中，玩家与NPC同伴的配合会比角色基本能力在战斗中所起的作用更加重要。玩家可以控制的角色只有一个，而在大多数的关卡中，会有两个同伴存在。可操作角色和同伴之间并不是孤立的，虽然同伴也具备主动攻击或防御闪避的AI，但依然是一个相对统一的整体。三个作战单位在行动上会按照一定步骤不断循环，这个过程基本上就组成了《OZ》中的联合战斗模式。可能说得晦涩了点，以下是三位一体战斗系统基本概念的图解，应该能让各位有更为直观的了解。

不难看出，《OZ》的战斗系统灵感源自排球运动，"吹飞/挑空→空中接力→必杀"的过程也可以视为"发球→传接→扣杀"，而这三个部分各有讲究。

操作说明

基本操作

按键	功能
十字键	角色移动
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整
○	同伴指令/决定
×	跳跃/取消
△	必杀技
□	攻击
R1	锁定目标
R2	锁定目标切换
L1	防御/视角复位
L2	合体技同伴切换
START	暂停
SELECT	地图开启或关闭

技巧指令

指令	效果
□连打	地面连击，最后一下有吹飞效果
空中□□□	空中三连击，第三下可将敌人吹飞
空中R1+任意方向+□	空中落下攻击，可将倒地的敌人吹飞
R1+方向前+□	将敌人吹飞，可在五连击中途使用
R1+方向后+□	将敌人挑空，可在五连击中途使用
R1+方向前/后+×	前冲或疾退
R1+方向左/右+×	左右侧闪，有兜后效果
R1+方向前+×□	突刺，可将倒地状态的敌人挑空
R1+○	指示同伴攻击被锁定的目标
地面连击后R1+方向+×	取消最后一下攻击的硬直
挑空后按×	取消挑空动作硬直，可再接空中攻击
挑空后按方向+×	取消挑空动作硬直后的空中DASH
对手攻击命中瞬间按L1	即时防御，可令对手出现大硬直
被对手吹飞时按×	空中受身，可避免被连续追打



选定目标：一般由操作角色选定一个攻击目标，按住R1键将其锁定。

打出星星：用连续攻击将目标头上打出星星，这一步十分重要，不然是无法实现下一步。

吹飞或挑空：在打出星星的前提下，视情况进行挑空或吹飞的操作。

空中接力：在合适位置的同伴会自动接住目标，并传递给下一个同伴，而此时必杀槽会逐渐增加。

放必杀技：当必杀槽增加到一定程度时，就能发动必杀技，将射程之内的敌人全部秒杀。

关键词2：星星

吹飞或挑空部分所要注意的是打出星星这一步，如何才能打出星星呢？第一点，取决于敌人体力的多少，敌人体力越少越容易打出星星。第二点，取决于连续攻击的伤害值，如果单发攻击力够高，就算直接使用吹飞或挑空攻击，也是可行的，要不然就只能先用连斩来增加伤害值，例如对大型敌人有时就算把连斩打完也无法打出星星，但在连斩同时按R1+○向同伴发布指令，三人合力攻击却能把敌人一口气打气绝了，也正是这个道理。也就是说攻击力越高越有利，而同伴指令的运用也有一定策略性。

星星的颜色有两种，黄色为气绝，在一定时间后是可以回复的，而出现红色星星时敌人体力实际上已经为0，但还是具有受攻击的判定，也就是说可以"鞭尸"，只有在受到更大的打击或是落地一段时间后才会真正地"尸骨无存"。



关键词3：空中接力

空中接力可以说是游戏上手时最困难的一步，其中注意点还是比较多的，首先要注意同伴的位置，一般来说，同伴靠得比较近时用挑空，同伴在正面或侧面且距离较远时用吹飞，这样同伴的自动追打才更容易发动。如果同伴在身后，却将敌人向前吹飞，那同伴怎么接得住呢？这和打排球一样，是要讲团队合作的，接下来的关键是当同伴把"球"打回来时怎么让自己能够再接上。

这里有三种选择都有比较高的成功率



FEEL 体·力Lv.8 攻击力Lv.8

OZ剧情概要 一个由人类和灵族和平共处的世界因为"神"的降临而遭破坏，强大的灵族被神所控制，成为神的鹰犬。神开始夺取万物之源"以太利亚"的力量，使大地荒芜，人类生活在水深火热之中。但神利用以太利亚创造的魔力武器DOROTHY只是个失败的实验体，因此被无情地丢弃。

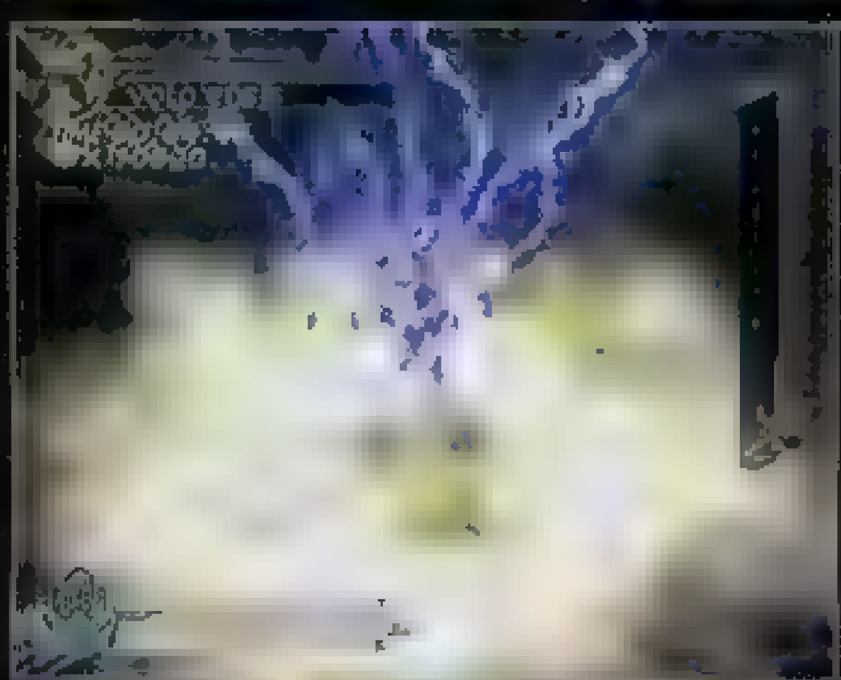
①标准方法是离远一些，按住R1站着不动，等排球快到面前时输入□。方向前+□，稍微练一下提前量，应该不难。这样接球后再打出，基本上任何距离的同伴都能再接住球；
②另一种适用于同伴距离较近时，就是当球飞过来时直接用挑空攻击，角色的挑空技一般判定时间都比较长，比较容易接上；
③还有一种是在与接球同伴较近时，跳起在空中使用三连击，这样接球会十分轻松，只是落地后硬直比较长，敌人密集时慎用。



空中接力失败的情况有两种，一种是目标落地，补救办法是用落下攻击或突刺把倒地状态的敌人再次吹飞或挑空；另一种是敌人受身，只有大中型敌人和部分BOSS才会受身，补救方法是在BOSS落地后使用必杀技，还有就是把大中型敌人打成红星状态再进行空中接力，那它就老实了。

关键词4：必杀技

华丽的必杀技攻击力大、不能防御且有无敌时间，是十分重要的攻击手段，特别是BOSS战中，普通攻击对BOSS只能算是挠痒痒，利用场地中的杂兵或物体传接，再使用必杀技重创BOSS才是《OZ》BOSS战的基本打法。必杀技共分3个等级，LV1为操作角色专用必杀技，LV2为操作角色与一位同伴的合体技，按L2键可以切换使用合体技的同伴，LV3为三人终极合体技"OVER ZENITH"，具有超大的攻击范围和恐怖的威力。下表为各角色L1与LV2必杀技具体情况。（LV2必杀技为该角色为NPC同伴时的情况）



角色	LV1必杀技	LV2必杀技
FEEL	在身体周围放出斗气后再向前发射一道长距离的火焰	双人旋转形成旋风，可操作风向
ALMIRA	跳起后在空中投下光弹，威力较为分散	光弹数量增加，范围更大
LEON	向正前方进行一段距离的突进撞击，对地性能较高	双人突进撞击，移动距离大，攻击力高
VITIS	向正前方发射一枚电磁球，攻击距离远	电磁球体积增大，并具有贯通效果
GALUMN	向地面重击形成圆形的雷电冲击波	冲击波范围更广，攻击力更大
JUJU	身后的翅膀变成光弹，一定范围内具有追踪效果	光弹数量增加，追踪范围扩大
CAIN	与FEEL相同	与FEEL相同

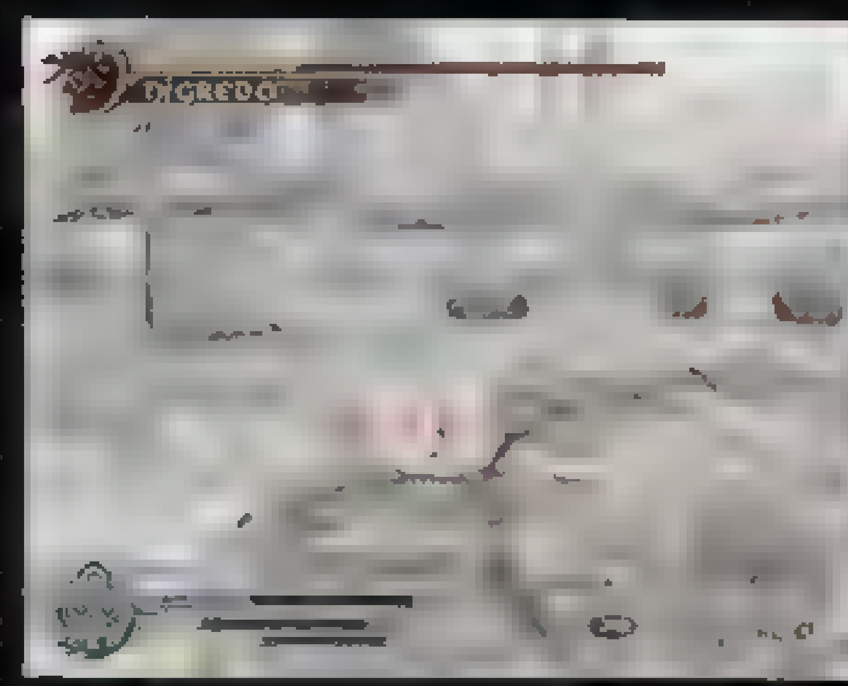
要发动必杀技就必须达到一定量的必杀槽，而空中接力是提升必杀槽最重要的手段。接力暂停的话，必杀槽会不断下降，所以要蓄起LV2甚至LV3的强力必杀技，其中是有一定技巧的。

①保持连锁（CHAIN）。在传接过程中，前三次接力的必杀槽增加量比较少，基本上打一个循环刚好涨至LV1，此时画面中显示"3 CHAIN"，但只要连锁数达到4以上，同伴的追打HIT数就会增加，必杀槽增加量也会随之上升。9连锁以上每多连1次，必杀槽的增加量会上升0.05%，最大可上升到1.5倍。连锁中断3秒以上会从新开始计算，其最高显示为99。
②个头越大的敌人用于空中接力，必杀槽增加量就越大。用大中型敌人来传接很容易蓄起LV3必杀来，只是要注意此类敌人会受身。
③用必杀技直接打碎敌人时必杀槽会回复。打碎一个回复3格，如果一个必杀杀死多个敌人，那必杀槽很有可能不降反升。没有直接被必杀技打死的敌人通常会被吹飞，如果发必杀时考虑一下同伴的位置，那必杀技就能成为一种十分方便的传接手段。
④不要在一棵树上吊死。在同伴连击时，立即寻找下一个吹飞或挑空目标，这样可以加快传接频率，提升必杀槽的上涨速度。



关键词5：濒死状态

虽然游戏十分独特的系统造成上手不太容易，不过独特的濒死状态设定使GAME OVER也不那么容易，这让游戏的难度大都体现在追求评价方面。所谓濒死是指体力为0的状态，此时角色并不会死亡，而是会呈半跪的状态，体力槽会慢慢回复，连打×键可以使回复速度加快，濒死时可以缓慢移动，但移动时不能连打×键。体力槽涨满时，濒死角色就复活了，只是复活时的体力值并非全满状态。回复过程中如果被敌人打中，那么就要从零开始回复。一关中多次出现濒死状态的角色，体力回复速度会越来越慢，复活时的体力值也会越来越低，第4次以后不再变化，也就是最差的濒死状态。当可操作角色和同伴均处于濒死状态时，那就真的GAME OVER了。



"三位一体"的理念从某一方面来讲也体现在对濒死同伴的掩护上。为濒死同伴打发周围的敌人，或将他们引开，为同伴充当盾牌，把自己的体力分给同伴令其快速复活等方法，都是团队精神的体现。只有同伴尽快摆脱了濒死状态，自身和集体的危机才能够解除。另外，在濒死时如果同伴加到了绿色的以太利亚，则可以立即复活。

以太利亚解说

以太利亚的分类

"以太利亚"（エテリア）是《OZ》世界中的万物之源，任何物质都可以理解为是由以太利亚构成。在敌人被消灭之后，那些由以太利亚实体化的敌人就会化为其本来面目，也就是一些晶球状的物质。为了便于描述，以下将以太利亚简称为"魂"，毕竟现在的ACT都流行"吸魂"嘛，游戏中的魂一共有四种，以四种颜色来区分。

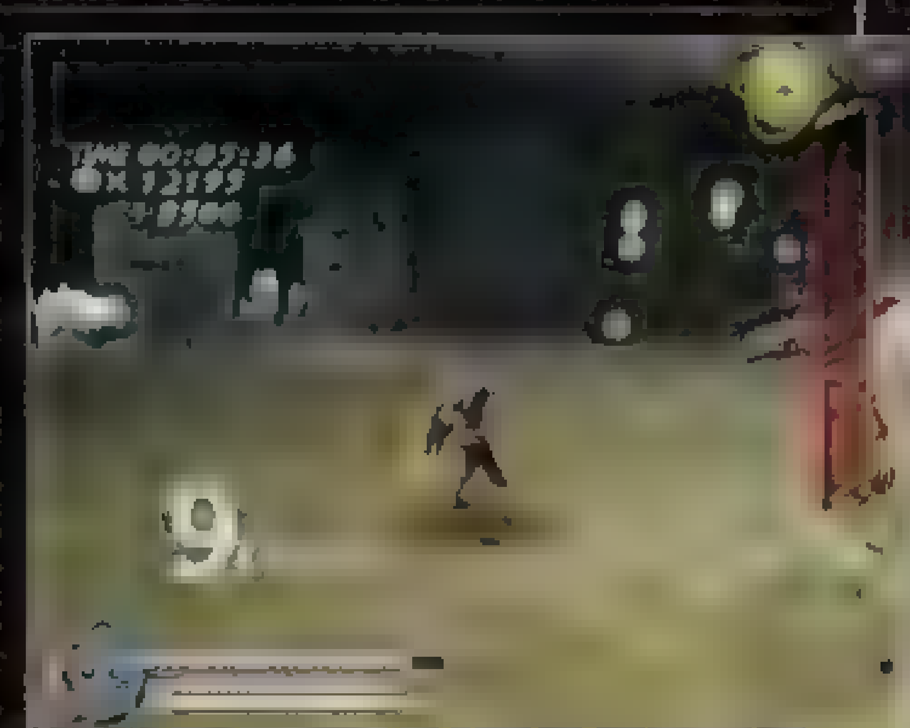
- **黄魂**：相当于游戏中的金钱，用于提升能力或购买道具，是最常见的魂，打倒敌人后一般都能取得，在少量宝箱中也可以得到。
- **绿魂**：取得后各角色体力同时回复，绿魂一般存在于宝箱中，在体力值较低时，打倒某些敌人也能取得。
- **红魂**：取得后必杀槽上升，可在极少量宝箱中得到，战斗中的出现几率也非常低，但相对的用处不是很大。
- **青魂**：游戏中期才会出现的魂，杀死敌人后有一定几率可以获得，用于增加OZ值，蓄满体力槽左侧的OZ槽后就能在BOSS战中变身。



四种魂均有大小之分，比如最小的黄魂只代表1点以太利亚，而最大的代表1000点。绿、红、青三种魂也一样，相应数值的提升量也与魂的个头大小有关，这一点稍稍留意即可。

以太利亚的倍率

用必杀技打碎敌人之后，黄魂的出现量会按一定倍率增加。必杀技与倍率的关系是LV1必杀技为1.5倍，LV2必杀技为2倍，LV3必杀技为3倍。听上去好像不是很多，不过只要在必杀槽降为0之前，用空中接力等方法让必杀槽回升，然后再次使用必杀技，那么倍率是可以累积的，比如在LV1必杀后连接一个LV2必杀，那么倍率应为1.5×2。只要保持必杀槽不消失，那么倍率就会不断增加，最大可达16倍！如在16倍状态一个必杀杀死多个敌人，那一次得到上万的黄魂也是有可能的，在后期的关卡中，只要发挥得好，那一关拿下二三万黄魂也不在话下。另外，以必杀技杀敌，绿魂和青魂的出现几率也会随之增加，出现率与当前倍率成正比，但绿魂基本上只会在大中型敌人身上出现。因为黄魂的取得数量是游戏评价系统中的重要指标，而黄魂又是提升能力的必需品，所以说保持高倍率的技巧十分重要。



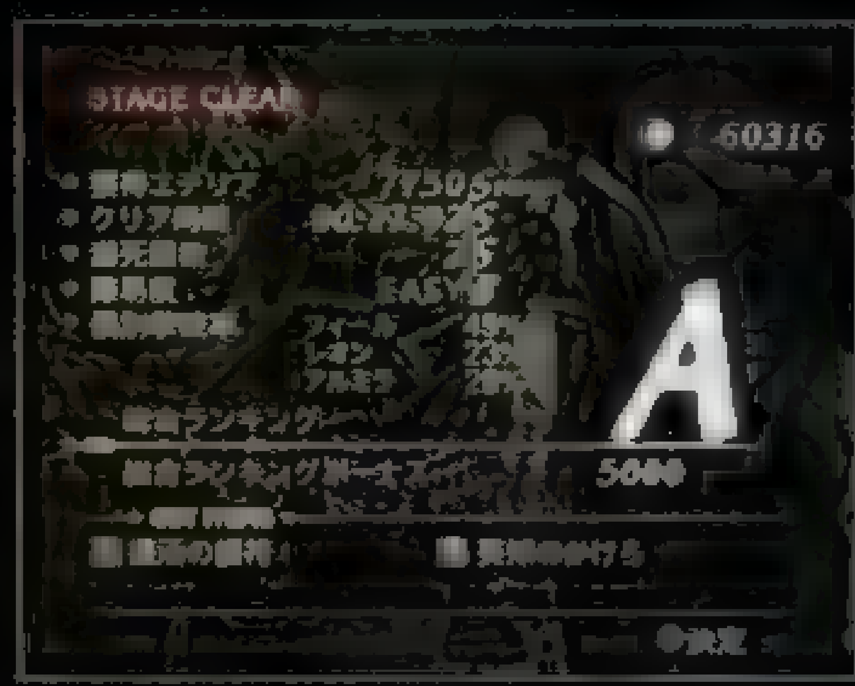
& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

当发现DOROTHY没有死时，神派出以CAIN、ALMIRA和LEON三名OZ前往山谷将其灭杀，但因为有强大的结界笼罩，三人中只有队长CAIN才能靠近处于结界中的DOROTHY。当他接触到DOROTHY时，神的控制被消除了。于是他隐藏在附近保护DOROTHY，并与一个人类女子结合，生下了FEEL，女子生下儿子后便去世了。

评价系统

过关评价

与很多动作游戏一样，《OZ》具备评价系统，在过关以及通关后都会对玩家的表现给予评价，让挑战有一定的成绩依据。不仅如此，因为故事模式的结局以及隐藏要素的出现是与评价的高低紧密联系的，所以了解评价系统对于追求完美的玩家来说会相当重要。在通过一关之后，系统会列出5项数据。



①获得エテリア	在一关内取得的黄魂数量，取得越多评价越高。
②クリア时间	过关时间，所用时间越少评价越高。
③濒死回数	操作角色及同伴濒死状态的出现次数，次数越少评价越高。
④难易度	关卡的难易度选择，会对前三项的评价标准有影响。
⑤个别击破率	各角色的杀敌率，仅为参考数值，对评价无影响。

关卡评价	四项目总分
S	20
A	16～19
B	12～15
C	8～11
D	6～7

前三项的评价等级从高到低分别为S、A、B、C、D，而第4项评价选EASY固定为B，选NORMAL固定为A，选HARD固定为S，选择难度的高低与①的评价标准成正比，与②和③的评价标准成反比。前四项的综合表现即为关卡评价，我们设定各等级相应得分分别是5、4、3、2、1的话，那么关卡评价与得分对应情况便如左下表所示。过关后会有一定的黄魂奖励，奖励数量的多少由关卡评价的高低来决定。

过关评价

故事模式通关后会有一个综合的总评价，综合总评画面会列出6项数据，但计算通关总评等级的也只是前3项指标。第4项难易度选择依然只是影响前3项的评价标准，也就是说，通关总评并不是取所有关卡评价的平均值，而是以选择难度对应的单项评价标准相加，得出通关评价单项数据的评分标准。比如前几关表现不佳，后几关表现突出，那就可以把通关评价的标准补回来；又比如通关时黄魂取得高达30万以上，但通关总评此项依然为A，那可能是因为关卡的难度选择多为HARD，这样就提高了黄魂取得数的S级评价标准。因此，就算是全部选EASY难度，通关评价最终为S级的情况也是有可能发生的。只不过难度选择会对第6项通关奖励的黄魂数量有一定影响，选择HARD关卡越多，奖励越高。对奖励数值大小还有影响的是第2项的通关时间和第3项的濒死回数，通关一次奖励十多万的情况也是有的。第5项的RETRY和读档次数为参考数值，对总评并无影响。



游戏进程提示

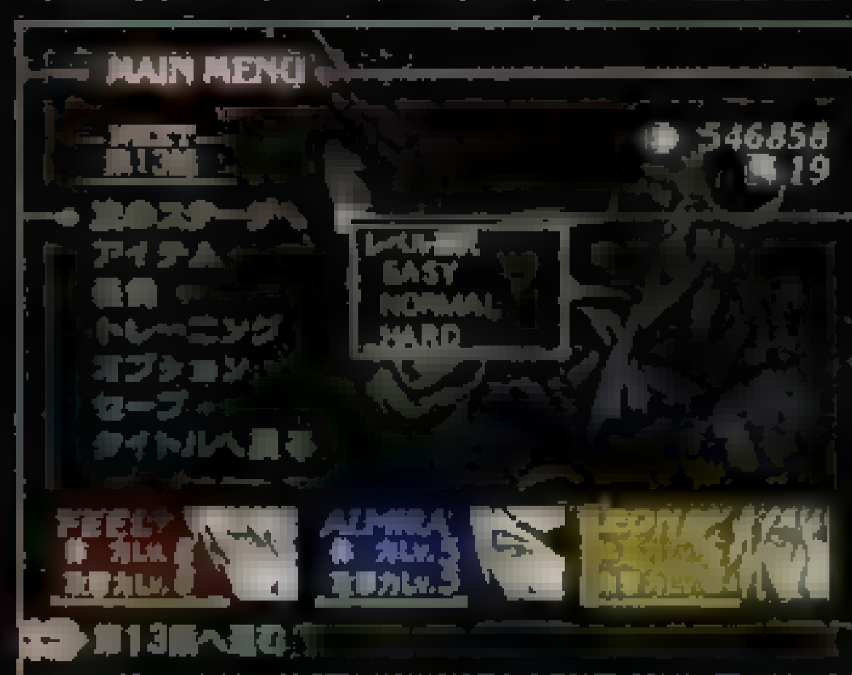
地图

《OZ》是以关卡制进行的，战斗基本以全灭敌人后切换场景的"清版"形式为主，也有一些破坏指定目标之类的任务，可以说本作是没有解谜成分的。不过因为本作的过关时间是评价的标准之一，为避免迷路而浪费时间，那就要好好利用游戏中的地图了。地图在没有敌人的状态下，显示的是周边地形，地图上的箭头表示操作角色，圆点表示同伴的所在位置，若两个区域间有黄线相隔，则表示另外一边的场地玩家并没有去过，走过之后黄线会自动消失。另外，场地中的透明黄色箭头指向的是应该前往的方向，蓝色箭头则是来时的方向，也有很好的指示作用。当敌人出现时，地图会变为雷达，上面显示的箭头为可操作角色，圆点为同伴的位置，而绿叉表示敌人，白色同心圆为目标物。应该说，学会看地图对玩家会有一定的帮助。（题外话，在没有敌人时，主角们的跑动速度会变快，这样的设定还是很体贴的。）



其他

故事模式的过关评价画面之后会出现两个选项，第一项是进入下一关，第二项是重打这一关。如果你对本关评价不满意想重打的话，那请注意了，重打时上一次在关卡中取得的黄魂和道具会被清除，也就是回到尚未进行这一关时的状态。



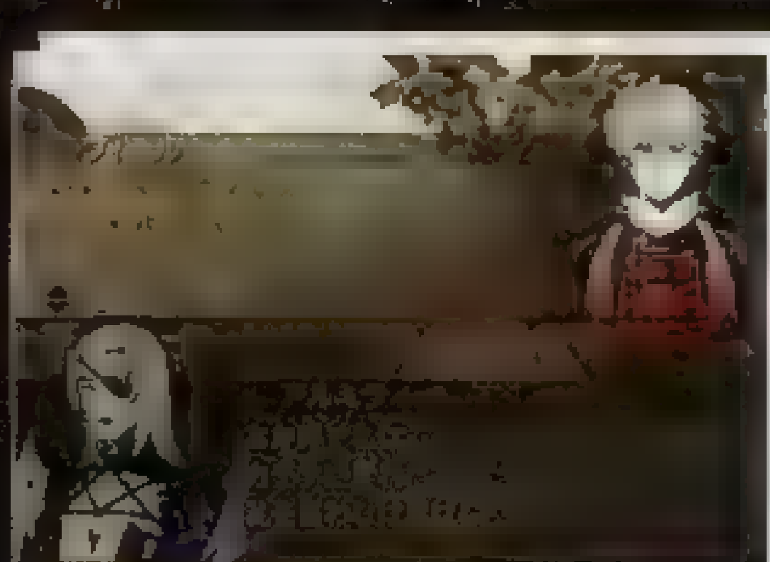
而在关卡前的整备画面中，除了提升能力、购买道具、改换装备以及存档之外，还能选择下一关的难度，也就是说《OZ》的难度并不是在游戏一开始就确定的。需要说明的是，第1话的难度固定为NORMAL，而第20话因为没有整备画面，其难度与第19话所选择的相同。HARD难度要在通关一篇之后才能选择，HARD难度下敌人不仅在攻防能力上有所提升，更重要的是敌人的配置会发生比较大的变化，大中型敌人数量明显增加，兵种之间的配合也大幅加强，而且上面也提到了HARD难度的过关评价标准会有一些变更，如果能力不足的话很容易陷入苦战，同时也充满了挑战性。

OZ流程篇

序章

游戏一开始控制的是CAIN，同伴则是ALMIRA和LEON，三人与以太利亚实体化后的怪物打成了一团。由于三人均处于变身状态，杂兵都不堪一击，本章几乎都不算是练习关卡，没有体力限制。根据画面中的提示，用三人合体必杀OVER ZENITH将杂兵全灭后，游戏就真正开始了。





好感度说明

在故事模式中，有同伴好感度的设定。在情节对话中经常会出现一些选项，这些选项对ALMIRA和LEON的好感度会有一定的影响。好感度主要决定第9章时谁会先回到队伍中，除此之外，并不会对游戏流程造成决定性的影响。以下会将每一关情节中出现的选项以及对好感度的影响列出，以供参考。（↑表示好感度上升，↓表示好感度下降）

第1话 目覚め

BOSS ALMIRA

第一关只有一场BOSS战，主角FEEL的对手是强大的前OZ成员ALMIRA。ALMIRA行动十分灵活，频繁地防御和闪避一开始会让人有些束手无策。对付ALMIRA一般采用的是引诱其攻击，抓破绽反击的战术。BOSS在跳跃攻击后破绽会比较大，是打击BOSS的好时机。场地中有一些木桶，里面有绿魂，可以补充体力。而场地中间的井可以打碎，方法是将BOSS打飞或被BOSS打飞时撞到井上，ALMIRA偶尔会放必杀技，也可以把井打碎，这样能取得其中的英知碎片。另外，如果能熟练使用即时防御，那对付ALMIRA会相当容易。





1	……	没有影响
	忘れたのうがい……	ALMIRA↑
2	いや……うじ……	ALMIRA↓
	どこちらこそ……	没有影响

www.pluspeak.cn

因为任务失败，CAIN被视为失踪，ALMIRA和LEON被削去了OZ的称号。三年后，新的OZ队长VITIS带领OZ成员JULIU和GALLMN到山谷中追查CAIN的下落。因为有结界阻挡，只有VITIS才进入山谷深处。在见到CAIN后两人展开激战，CAIN虽然战死，但却让VITIS清醒过来。

第 2 话　反逆の剣

这一话 ALMIRA 会成为同伴，她会教玩家一些基本的攻防操作，第一次玩的话还是看一下比较好。第二关出现的只是些最低等的VOLO系杂兵，这些杂兵都是连击起点的最佳目标。只是此关只有两个人，在"连击→互传→放必杀"这一思路的具体实施方面难度比较高，可能的话多用1级必杀来杀敌，多取得一些黄魂，以免评价过低。在第二个场景中，如将敌人打下桥去，敌人即死，但无法取得黄魂，在之后的关卡中也会有一些这样的情况，不过可以放心的是，我方角色是不会被打下悬崖的。空中的飞行杂兵TESSERA飘乎不定，不易定位攻击，可以向同伴发出指令，他们打空中的敌人的确要比手动操作精准些。

BOSS　LEON

本关的BOSS是强劲的LEON，他毕竟曾是OZ成员，让FEEL从正面突袭是很难奏效的。最卓有成效的打法是先与ALMIRA一前一后将LEON夹在中间，然后在连续攻击的过程中发布指令，让ALMIRA攻其背面，可以一下子打破LEON的铁壁防御，并有机会蓄起必杀技，给BOSS以强力一击。LEON在空中被打到一定程度会受身，从LEON落地到出现硬直期间是使用必杀技的好时机。需要注意的是LEON在放必杀技时会处于无敌状态，突进必杀技威力很大，被打中可不是闹着玩的。在躲开之后，应趁其硬直猛攻，但也要小心BOSS连续使用必杀技的情况。



1 テオロギアに连れて行ってくれ　ALMIRA ↑　LEON ↓
テオロギアの道を案内してくれ　LEON ↑　ALMIRA ↓
2 ありがとう、レオン　LEON ↑　ALMIRA ↓
ありがとう、アルミラ　ALMIRA ↑　LEON ↓

第 3 话　圣域

1 大丈夫、自分で頑張るよ　LEON ↑
ありがとう　ALMIRA ↑

随着LEON的加入，队伍终于齐整了，在连击方面会更加容易，而且菜单画面中也可以购买道具和强化能力了。第3话的进程也是清版后不断前进，分批出现的敌人中应优先消灭会开炮的VOLO，避免在连击中受到炮弹的骚扰。咖啡色的VOLO比绿色的要高级一些，时不时会防御，多用必杀技来解决。新出现的敌人BELLATOR要比VOLO强得多，手中的武器可进行多段攻击，动作快，会回避和防御，还会在空中受身。因此，在游戏初期能力不足的情况下，最好还是在蓄好必杀技后再靠近它。在进入BOSS战场景前，走另一边的分支路，可以得到一块英知的碎片，不过那里会有两个拿枪的BELLATOR，比拿刀的更难对付，要有觉悟啊！

BOSS　SERVUS

本关的BOSS是个石巨人，普通攻击对它的效果微不足道，而《OZ》的BOSS战主要突出的还是"三位一体"的基本理念。首先要将BOSS手中的狼牙棒打断，然后攻击狼牙棒前端的石球，与同伴相互传递，积累必杀槽，然后用必杀技将BOSS吹飞，接下来就可以传接BOSS了。不过以BOSS为连击对象的持续时间不长，因为BOSS会受身，如果连锁中断了，那么就要攻击下一个石球了。BOSS在没有棒子时会从地下再抓起一根来，此时对周围有攻击判定，要小心。不要与BOSS太靠近，因为BOSS会用无法防御的抓投。石



巨人的大技是全身冒斗气（傻气？）的冲撞，此招有无敌时间。不过只要进入了不断传接的良性循环，那这个大家伙基本上没什么攻击的机会。

第 4 话　御使いの长

1 ああうるさい　LEON ↑　ALMIRA ↓
ちょっと待ってくれ　LEON ↓

这一话的关卡部分并不是全灭敌人，而是要打碎12块贝壳状的封印石，而且必须要用必杀技才能将其破坏。沙虫TALPA在封印石被破坏前会在周围不断出现，如果要顾及评价的话，最好不要太快把封印石破坏，最好是把TALPA以外的敌人都消灭。沙虫从地下钻出时会突然撞过来，要小心，不过撞空后会有长时间破绽。第二区域会有一个高台，上面有一个英知的碎片，但只有在选关模式中用ALMIRA才能跳上去。倒数第二块封印石中会出现一只巨大的沙虫，并会迅速逃走，如果要干掉它，那一开始就要向同伴发布指令，集中攻击，那样才能在大沙虫头上打出星星。最后一块封印石处会出现大型敌人DECURIO，它的体力与攻击力惊人，不过用它来连击加必杀槽速度飞快。遇上它，只要遵照从小敌人连击起始的原则也是能安全应对的。

BOSS　VITIS

三人遇上了现任ＯＺ的御使长VITIS。很显然，VITIS有些手下留情，并没有在变身状态下与三人开战。VITIS身边会有两个BELLATOR护驾，所以要形成连击的话要费些周折。VITIS的攻击频率很高，对连击会有很大的干扰作用，所以尽可能装敌方的三个战力分开，这样会比较容易蓄起必杀来。VITIS的体力不多，尽量用2级必杀，可以很快将其解决。打完VITIS那段不长的HP之后，他便全身而退了。

第 5 话　忘れられた祈り

1 どうしたんだ？レオン　LEON ↑
アルミラ！レオンが变だ！　ALMIRA ↑

本关的任务是解救8个被抓住的小孩子（HARD难度为5个）。小孩一般都在房间里，也有被大型敌人抓住的，地图上的绿叉可能是小孩的位置，大多数房间里都有宝箱，都进入看看会比较好，当然也要小心火焰陷阱。第一个场景有左右两个分支，建议先走右边，一开始就会遇到拿斧子的BELLATOR，它的攻击范围比较广，建议在其出招之后再攻击。解救右侧3个小孩并打碎最深处的石像后，再前往左侧，再救4个小孩后，中间的结界就会打开。打碎两个石像之后，在左侧最深处的房间内可以找到一块英知的碎片。进入中间的大门，来到一个广场上，这里会出现大量的敌人，处理得好，可以从头连到尾，取得大量黄魂。

BOSS　DUUM VIR

本关的BOSS貌似是一大一小两个，实其小的可以理解为是大BOSS的武器，攻击小BOSS并不会使BOSS的体力值降低。大BOSS会抓住小BOSS扔出去，攻击力还不小，小BOSS落地后会处于气绝状态，但大BOSS很快又会冲过去再次抓起小BOSS。而且大BOSS的抓投动作对主角们也是有攻击力的。因此，比较好的方法是在大BOSS抓起小BOSS后，立即合三人之力猛攻，这样小BOSS会掉下来。在将小BOSS吹飞后，三人最好相隔远一点，让大BOSS因追着小BOSS的方向跑而疲于奔命，这样才更容易蓄起必杀技。大BOSS也会第三关BOSS的无敌冲撞，注意视角的调整即可。

第 6 话　新たなる顶点

这一话的第一区有三个分支，但只能选择一条路，选左侧可在房间内取得一块英知的碎片。选任意一条路都要打好几个BELLATOR，左、中、右分别对应枪、斧、刀三种BELLATOR，选择道路对前两区的敌人配置会有影响，连大型敌人也是拿同类型武器的。这一话里的杂兵VOLO移动起来像坦克，机动性高了不少，而中型和大型敌人的数量也有明显的增加。第二区的房间内也会能大批杂兵，因空间狭小，所以要特别留意中型敌人的动向。

BOSS　GALUMN & JUJU

到达顶层会遇到了另外两名OZ成员——狼人GALUMN和小罗莉JUJU，虽然他们俩同时上场，但只要打倒其中一个就可以了，因此采用集中攻击其中一人的方法会比较有效。狼人攻击力高、体力多；罗莉虽然体力比较少，但可以全方位防御，且比较会受身。从两人的性能来看，击倒难度基本相同，但以狼人来接力会比较容易。另外，需要注意的是，没有被打倒的那个BOSS，会在第10话加入成为暂时的同伴，而通过后，成为过同伴的BOSS就可以在EX模式中使用。要想让两人都能使用，至少要通关两次。第一次通过第6话后出现EX模式，这里可以反复打之前已经打过的关卡赚钱升级。

1 アルミラは……いいのか？　ALMIRA ↑
ありがとう……レオン　LEON ↑



第 7 话　テオロギア

这一话的任务与第4话相同，但要用必杀技摧毁的是24块封印石，因为地处火山附近，所以这里会不停出现的杂兵是会自爆的VOLO，只要打它们一下，它们就会在数秒之后引爆，但如果打出红色的星星，那杂兵就视为死亡，无法自爆。反复出现的VOLO身上并没有黄魂，其他杂兵就是黄魂的主要来源，打评价时需要注意一下。打碎第一区7块封印石后，从第二区中转，进入第三区，第三区一共有10块封印石，在过一条岩浆里升起的小路上会有火鱼跃过，算好提前量打死任意一条火鱼，就能得到一块英知的碎片，返回第二区，会出现新的道路，依照之前的方法把剩下的7块封印石打破即可进入BOSS战。

BOSS　JUJU

到第二次与JUJU对峙时她就要出全力了，变身状态的罗莉攻防能力有所提升，必杀技使用频率也比较高。JUJU的必杀技有追踪效果，释放过程中全身无敌，不过只要离得远一些便无大碍。JUJU全方位防御和快速受身的能力使我们只能把连击目标放到她身边的两个杂兵身上，尽量连击积累起2级必杀技，力求一次就能打下比较多的HP，而且最好用FEEL和LEON的合体技攻击JUJU，和ALMIRA的合体技攻击力低了些。



4 CAIN临死前将FEEL和DOROTHY托付给VITIS，因为这两个孩子是打倒神的关键。VITIS觉得现在时机尚未成熟，回到了神的身边，充当"无间道"。FEEL和DOROTHY在人类村落中慢慢长大。十三年后，以太利亚武器的研究有了新的进展，神派遣ALMIRA前往村落，抓拿当年的实验体DOROTHY。

第 8 话　显现

1　え……でも　LEON ↑
　贊成　ALMIRA ↑

三人依然处于火山地带。从起点处往左拐，可以得到一块英知的碎片。前行一段会遇到一种会发射激光的BELLATOR，激光威力不俗，有吹飞效果，地面上出现准心时就立即躲开，这种敌人的干扰效果明显，应优先消灭。这一关比较麻烦的地方是一排石柱处，这里需要将石柱全部打碎才能通过，但是这里会不断出现拿刀的BELLATOR，被它们围住有被秒杀的可能，所以蓄起必杀技后应以破坏柱子为先，切勿恋战。

BOSS　TENTATORES MALIGENII

第一次遇到神系的BOSS，压力不小。这条火龙身型巨大，攻击手段也比较多，一般来说站在它身后攻击会比较安全，至少可以避免它的脚踩和吐火攻击，而且在身后还可以三人合力，削减BOSS部分体力。火龙飞上天再落下后会放出一些杂兵，不必多说，自然是拿这些杂兵来蓄必杀技，同样，尽量蓄2级必杀，用主角和LEON合体，一击的威力相当可观。火龙过一会儿会将杂兵全打死，此后就要等待下一次放出杂兵的机会。



断章　出动！オズレジャー！

断章1出现条件：至少到二周目时才会出现的关卡。需在第8话让主角装备通关后才能取得的正义のマフラー，通过第8话后自动进入断章。但此时不能拆下正义のマフラー，不然还是会进入正常的第9话。

这章应该属于制作人员的恶搞，完全模仿了日本特摄片的老套剧情，三位主角摇身一变，成为了正义的"灭神战队"，他们平时是普通人，当世界发生危机时，他们就会变身成红、黄、蓝三位正义英雄，用正义的力量打倒恶势力。这次他们的任务是打倒绑架小孩子的魔神王部下，战斗的场所则是在港口。

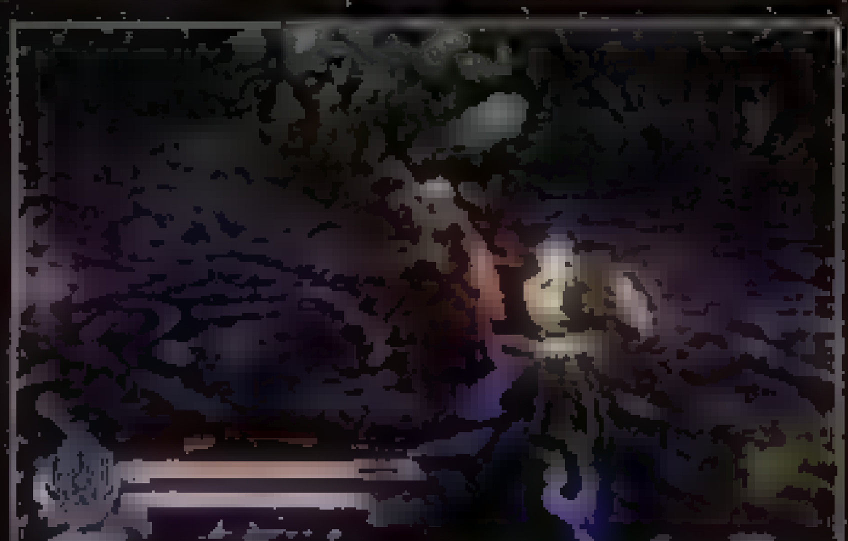


这场战斗，三位主角的造型会十分特别，不过能力方面并没有什么变化。而场地不大，敌人集中的特点可以从容地打连击、放必杀，16倍的字样和黄魂满天飞，实在是太爽了！这一关是可以使用三人合体技的，而红＋黄（FEEL+LEON）的合体技在这里也能大显神威。如果不出意外，连击从头连到尾，黄魂过万都是不成问题的。本关有一场所谓的BOSS战，与第3话的BOSS完全相同，这里就不多说了。

第 9 话　炼狱の彷徨

1　わからない　没有影响
　なんとなく　没有影响

FEEL与战友失散了，此时只有孤身一人，因为不能打连击放必杀，所以还不如完全回避战斗。首先走右侧分支，不必理会杂兵，但要小心墙壁上的食人大嘴，所以不要太贴近墙边走，大嘴攻击敌我不分，也可以利用它来咬碎敌人，只是这样黄魂的取得会受影响，玩家请自行权衡。上方滴下的酸液虽然伤害不大，但最好还是躲开为妙。打碎红色水晶便能打开结界，一路走到右侧尽头，便能找到一个好感度高的同伴，之后就要开始清版了。敌人虽然不多，但是两个人打连击难度会高一些，再加上幽灵可以让落地的红星状态杂兵复活一次，将红星状态敌人直接打碎就没有这个问题了。被复活的敌人攻击力会上升，而且死后出现的黄魂也更多，为追求评价有时也要故意让红星敌人被复活。两人一路杀回起点，新的道路会出现，而原先的左侧分支处有一个加血的宝箱以供补给。第二场景的大中型敌人明显增多，特别是最后出现三个大型敌人处，以二人之力打起来还是比较吃力的，不要让大型敌人被复活，不然超高的攻防能力会让人很头疼。最后一区的左侧大嘴下方有一个宝箱，里面有英知的碎片，可别遗漏了。本关没有BOSS战。

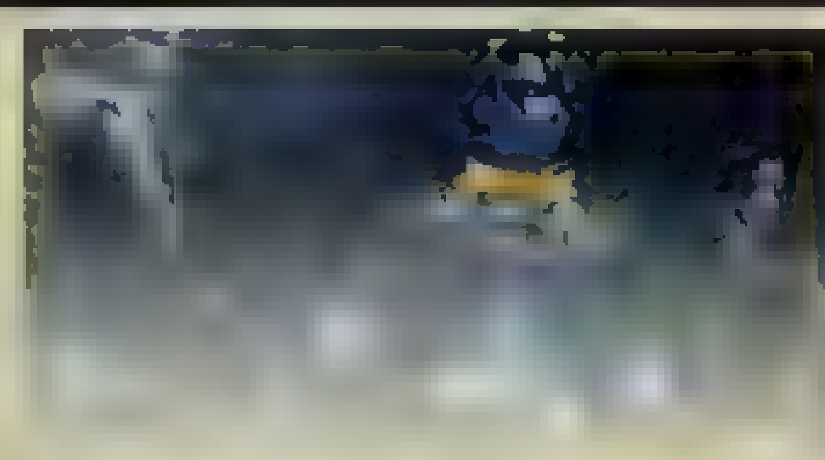


第 10 话　造られしもの

这一关会由第6关没有被打倒的OZ成员暂时加入。本关会出现一种毒花，它们会有间隔地释放毒气，毒花里可能躲着杂兵，而第一区域一朵毒花中有英知的碎片哦，算好间隔时间，把它们都消灭吧！接下来的场景画面会很暗，只要把红色水晶打碎就可以让亮度恢复正常。本关比较容易出现的问题是黄魂比较少，造成评价比较低，连击和指令的合理运用会比较关键，大中型敌人集中处尤为重要。BOSS战前的场地上有不少宝箱，里面有1000点黄魂，取得后会对评价有所帮助。

BOSS　PSEUDOLUS

本关的BOSS有三个，是三位主角的影子，因为场景比较暗，黑色的BOSS也就有了保护色，所以还是要先打碎两块红色的水晶。影子们的攻击方式与主角们基本相同，被他们的攻击吹飞的话应立即受身，不然同样会遭到三人的传递连技，损伤不小。影子的防御和受身性能都比较高，要想组织连技蓄起必杀技并不容易，因此还是以集中攻击，分别击破的方法来对付他们会比较有效，经常向同伴发出指令是十分必要的。在将一个影子打成红星状态后，因为其无法受身，所以便是打连击蓄必杀的最佳时机。只要先干掉一个，剩下的两个就很容易对付了。



第 11 话　る意志

1　ダメだ　LEON ↑
　そうだね　ALMIRA ↑

这场主要是要保护四个灯台，共有31批敌兵会前赴后继，参与到破坏灯台的"伟大事业"中来。这场战斗的难度还是比较高的，能力不足时还是选EASY难度胜算更大。由于敌兵有多个出现位置，保护工作常常会顾此失彼，因此，在看到地图上有绿叉围住白圈时，就要立刻前往解围，多用吹飞打击杂兵，少用挑空。破坏灯台的主力是普通的VOLO，用它们来连击还是比较容易的，有必杀就放，2级必杀则以FEEL和GALUMN（或JUJU）的大范围合体技为主，一个必杀有时就能消灭一批杂兵。右上方灯台符号为红色时，说明灯台的耐久值很低了，要注意解救。本关立求保住两个以上的灯台，这样可以取得一块英知的碎片。（在头顶上）

BOSS　DESPERABILIS

本关这个面目狰狞的BOSS有着很高的体力值和回复机能。等画面中的提示完毕后，集中三人之力打BOSS的爪子，此时BOSS可能会挥爪反击，或在地上放出毒液干扰，都不足为惧。把一个爪子打出星星后，立即各砍BOSS的头部和另一个爪子一刀，BOSS就会气绝一段时间，此时跳上它的背部，将三个回复制御装置破坏掉，这样才能对BOSS造成伤害。此后BOSS的行动处于循环状态，在BOSS头部打几下打出星星后，BOSS会吐出一些红色的毒瘤，用它们连击可以蓄起必杀，不过连击中BOSS会喷出毒液干扰，不过BOSS头部两侧是毒液的攻击死角，所以不必太担心。BOSS的头部判定不大，用1级必杀打效果不佳，而2级必杀是攻击这个BOSS的首选，其中FEEL和JUJU的合体技因为可以全数命中，所以效果最佳。



第 12 话　仲间

回到了火山地带，这里的敌人倒是没什么新鲜的，只是有些地方地下会喷出火来，除了看清脚下外，最好把敌人引至安全地带再灭之，而之后两侧喷火的地方也是如此。之后的一处空地，在上方会有重炮埋伏，炮弹的攻击力高，范围也不小，所以还是先上山坡将炮手解决掉，再消灭空地上的杂兵，要不然太不安全了。通过空地，在一道长长的斜坡上，会不断滚落大石球，石球只能用必杀技打碎，打碎一个就能取得一块英知的碎片，一边打一边躲，终于上到斜坡的尽头，原来是一个DECURIO在往下抛石球，将它消灭，就可以继续前进了。

BOSS　TENTATORES MALIGENII

又遇上了这第8关的BOSS火龙，而GALUMN（或JUJU）因为惧怕与神战斗而当了逃兵，幸好这时ALMIRA（或LEON）及时赶到，三人还觉醒了变身的能力，这下可有资格向神叫板了。火龙的攻击方式基本没有改变，打法方面自然也没有什么变化。火龙每次放出的杂兵会多一些，因此可以尝试蓄起3级必杀技，OVER ZENITH的攻击力可不是2级必杀可比拟的。不过火龙的喷火攻击距离远范围广，还专在玩家连击时使用，所以要是蓄不起3级必杀，用FEEL和LEON的合体技也还凑合。

打败神BOSS之后，接下来的关卡中就会多一种青魂，收集后可以蓄起OZ槽（体力槽左边），蓄满的话在BOSS时就自动变身为装甲形态，攻防能力大增，也不容易出现硬直，3级必杀技在之后的关卡也解禁了，而且在选好难度之后，替代角色也可以选择，不过在故事模式中，还是FEEL好用些。



FEEL为保护妹妹与ALMIRA打了起来，但妹妹还是被抓走了。FEEL与圣猫TOTO合体成功击败了ALMIRA。FEEL具有消除神对灵魂控制的能力，ALMIRA清醒之后愿意帮助FEEL救回妹妹。之后，FEEL又使LEON清醒过来。三人一路过关斩将，向众神的所在地——神临城进发。

第13话　崩れ行く幻

本关的场地中会时不时出现一些幽灵，用普通攻击命中他们，他们倒下时会有攻击判定，而且威力不小，但如果用必杀技把他们轰上天堂，那么还能得到一些黄魂，真是天壤之别啊！

新出现的骑摩托小兵十分讨厌，冲过来时提前量很不好算，因此还是尽量用必杀技将小兵打下来吧。从传送装置来到第2区，这里有一个长白角的DECURIO，它可是最高级的杂兵，体力值都赶上BOSS了，这种出现大型敌人的场所，其实是赚钱的最佳地点。比较好的方法是从小敌人连起，蓄1级必杀后立即靠近大型敌人，用必杀吹飞，而用大型敌人打连击加必杀槽特别快，只要能蓄至3级，一招OVER ZENITH过去少说也是万儿八千的黄魂，实在是太爽了。左右两个传送点会到不同的地方，敌人配置也不同。走左边的话，在中段有一堵假墙，走进去可以获得一块英知的碎片。不管走哪边，再通过一个传送装置就会进入BOSS战。

BOSS　GALUMN

这次的狼人是会装甲形态出现，只要OZ槽蓄满，三名主角同样可以变身，所以攻防能力方面不会吃亏。狼人身边会有两个中型敌人，它们自然是连击的对象。狼人的速度比较慢，所以在连击过程中只要拉开一定的距离，就不会有太多干扰。不过狼人的必杀技范围很广，变身后必杀的使用频率不低，所以要多加小心。中型敌人连击加必杀槽挺快的，蓄起



2级甚至3级必杀都不算困难。

第14话　迷宫

这关的场地中存在着敌人的幻影，幻影没有被攻击的判定，却具有攻击力，所以大中型敌人的幻影是比较有威胁的。消灭幻影的方法是要找到被摧毁本体，只要把本体打得冒出红星，幻影就会消失。找正体别无他法，只能一刀测试一下，因为幻影也可以被锁定，所以在找正体时不要过多使用锁定。消灭几批敌人之后，方形场地四角的传送点就会打开，先进哪个传送点都无所谓。从传送点前往的四个场所中共有8块水晶需要打碎，将水晶打碎可以使周围敌人的幻影消失，这样的话比一个个找正体方便得多。从左下角传送点进入后请注意，该场地的一个宝箱内有一块英知的碎片。破坏全部水晶后，回到原先场地的中央，进入新打开的传送点即可。

BOSS　CRIMINATORES

这一话BOSS的实体只是一个绿色的圆球，它会将四周的石块吸附在身上，变成一个巨大的怪兽。怪兽的攻击手段不多，可以说是大同小异，不待在BOSS正面的话安全系数会高很多。一开始自然是合三人之力猛攻，将怪兽的一条腿打断，落下的石块刚好可以用于打连击，尽量使用2级以上必杀技，这样可将BOSS一下子打碎。对滚落在地上的绿球自然不用客气，直接用这个正体来打连击，只要主角们的攻击力够高，有可能一个回合就将BOSS消灭。如果手不够快，BOSS



就会发动力场，将身体的碎片重新吸附。这样的话，只要重复上面的打法就可以了。因为BOSS的正体防御力很低，所以这个BOSS还算是比较容易对付的。

第15话　暗き流れの果て

这一关的场地是地下水道，这里的敌人基本上都是最高等级的青白色杂兵，攻防都比较高，敌人的数量也很可观，1级必杀只能起到衔接作用，最好还是以2级和3级必杀为主要灭敌手段。

水道中的浅水不会影响角色行动，但及腰的深水就会使人移动变慢，而且水中还有鳗鱼，被鳗鱼咬到会中麻痹效果，几秒钟内行动变得很慢，因此，可能的话还是在岸上打比较好，远处的跑台会发射水泡，可先行解决。本关的中型敌人甚多，而普通的VOLO变成了爪兵，攻击意识比较强，对战斗技巧会是比较大的考验。BOSS战前有个白角的DECURIO，用周边的杂兵连击再放出3级必杀便不难对付。空中有个白色的TESSERA，在打死白角DECURIO之前将其消灭，可得到一块英知的碎片。

BOSS　VITIS

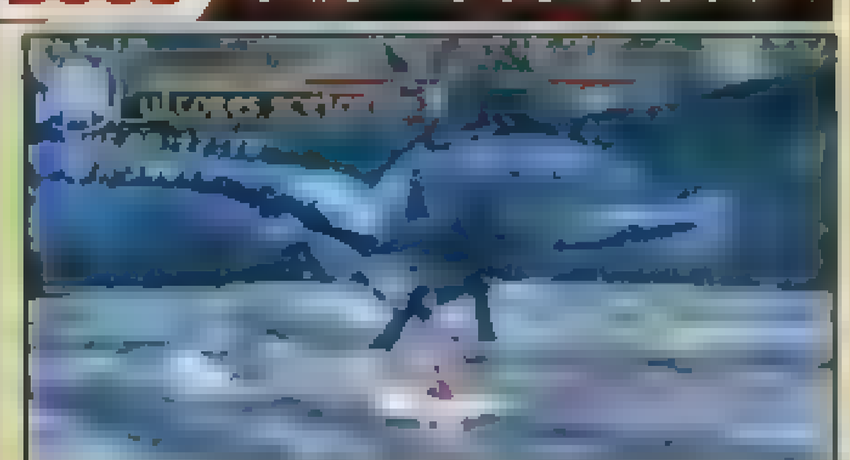


装甲状态的VITIS有比较高的机动性，攻击频率也比较高。他身边只有一个中型杂兵护卫，也就是说连击对象主要就是这一个家伙。由于VITIS的干扰，所以在将杂兵连击时，最好与VITIS分开一些，一个中型杂兵可以很轻松地蓄足3级必杀，一击便可让VITIS的体力直线下降。接着围攻BOSS一阵子，杂兵还会再出现，如法炮制一个3级必杀，应该就能让VITIS俯首称臣。

第16话　报复と赎罪

依然是主题为水的关卡，这一关的目的也比较明显，就是要打碎一些蓝色的水晶，这样水位就会下降，出现新的道路。白色杂兵的能力上一话大家应该也见识到了，中型杂兵防御性能不俗，成群出现时要小心着点。爪兵在水晶打破前会再生，不过杀死再生的杂兵是没有魂出现的。在BOSS战之前的场景中，场地呈同心圆状，共有 个蓝水晶要破坏，而连击衔接得好的话，可以得到大量黄魂。打碎全部水晶后，跳下位置的中间会有一个平台，上面有一块英知的碎片，如果没能落在平台上，就上不去了，转一下视角，看清楚了再跳，不然只能多打几次了。

BOSS　ULTORES SCELORUM

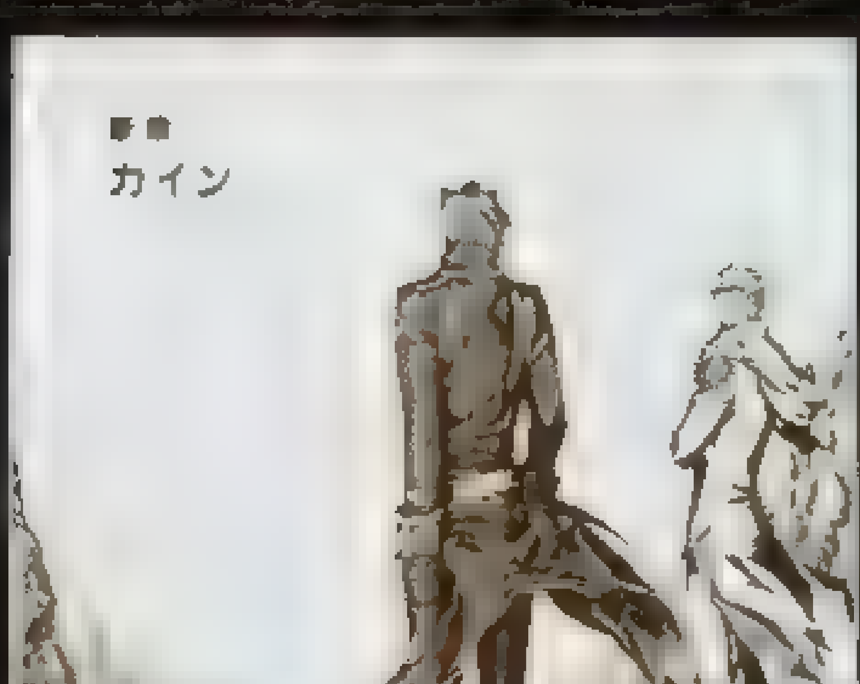


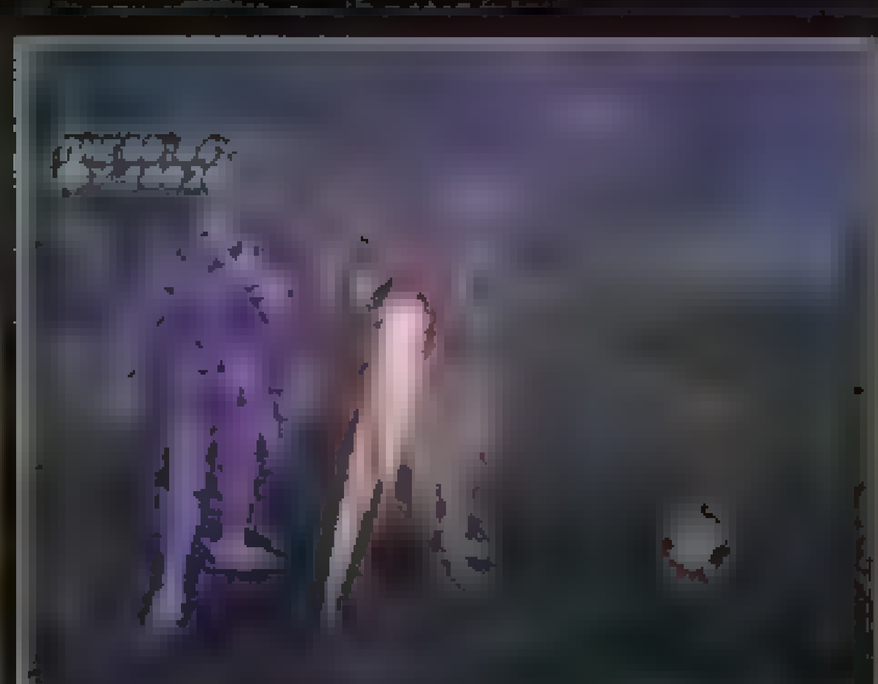
与水神的战斗过程比较麻烦，一开始它就会往场地里灌水，在水中主角们的行动会受限制，而水神身上也会有一层刀枪不入的水质防御壁，这些都是BOSS放出的蓝水晶在作怪。只要把蓝水晶全部敲碎，场地中的水就会褪去，些时才能对BOSS造成伤害。没有水之后，用来做连击的爪兵也会争先恐后地来送死，因为无水状态只是暂时的，所以要抓紧时间蓄起2级或3级必杀，给BOSS以重创。当BOSS再度放出蓝水晶后，以上步骤就开始重复了。BOSS体力较少时，会放出大量略带追尾效果的气泡，判定较大，应提前躲避。BOSS的防御力不高，就算用FEEL的1级必杀也能造成不小的伤害，当然，变身状态时效果会更加明显。

断章　カイン

断章2出现条件：前16话综合评价在A以上，通过第16关后自动进入。

在这个断章中操作的是三位现任OZ成员，他们前往当年OZ队长CAIN失踪的地点（序章时的那个舞台），这章一共只需进行3场杂兵战，照说难度并不高，只是用惯了FEEL再用VITIS，让人觉得挺别扭，VITIS的招式性能（包括1级必杀技）是所有角色里最废柴的，动作慢，威力小，硬直大，也不知他是怎么混上OZ队长的。因此，要想蓄起2级或3级必杀，还得多熟悉一下VITIS的招式，在空中接力时，使用判定时间效长的挑空技会比较容易。由于敌人数量不多，要赚取更多黄魂还是要从大型敌人身上下手。（在出现此断章的情况下通关，VITIS就可以在EX模式中使用了。）





第17话　浸蚀する虚无

灰白色的大地颇有意境，这使身后的黑洞格外显眼。当然，我们也无心欣赏四周的景致，大批的敌人等待着三位角人公去消灭呢！本关的敌人品种齐全，兵种互补性比较高，这种密集战斗能使用3级必杀的话，回报会相当高。第一场景中有个红色的宝箱，十分坚硬，但还是可以砍碎的，里面有一块英知的碎片。切换到第二场景后，身后的黑洞不再是摆设，它会慢慢逼近，如果玩家的灭敌动作不够快，黑洞就会出现在战场上。黑洞可以吞噬一切，任何敌人被吸入洞中都是即死，而主角被吸入会损失大量的体力，对抗引力的方法是向反方向努力移动，此时千万不要跳跃，将黑洞引向杂兵处，这样全灭敌人同样可以打开结界。

BOSS　NIGREDO

BOSS是普通DECURIO狂暴化后的侵食兵。它的攻击敌我不分，只要一有VOLO靠近，它就会旋转双手将它们打碎，所以在连击时要注意最好不要太接近BOSS，以免被它的手挥到。这个BOSS会使用瞬间移动跳到上面的柱子上，之后再回转冲下，比较突然，瞬移和冲下时均处于无敌状态。由于这招使用频率不低，所以放必杀时最好看清BOSS具不具有受创判



定，这才不至于白忙一场。一般来说BOSS从柱子上冲下后会有数秒硬直，在看到有锁定框显示时放必杀就可以了。

当神亲自出马时，恐怖的力量让二人感到绝望。与队友失散的FEEL等人意外得到了新OZ成员的帮助，当他们再次站在神的面前时，FEEL的力量终于觉醒了，二人同心协力，人挡杀人，神挡杀神，还让新OZ成员摆脱了神的控制。在一路上，他们也渐渐了解到了神不惜草菅人命的目的。

第18话　无垢なる供物

除了普通的敌人，本关会出现大量的蜘蛛状敌人HAERESIS，它们与神似乎是对立的，所以会和普通敌人打成一团。蜘蛛的攻击力不高，但是粘在身上时会很麻烦，普通攻击对蜘蛛的伤害比较小，但使用必杀技的话，往往1级的都可以将其秒杀，这个特性可以好好利用。蜘蛛并不会出黄魂，但用必杀技杀死，会有一定几率出现青魂，想以变身状态对付BOSS的话，对蜘蛛们也别手软。黄魂评价方面只能靠普通的敌人，所以要争取以16倍状态将它们灭杀。只要杀死普通敌人，结界就会打开，蜘蛛并不一定要全部消灭，但是为了第20话的出现，最好不要遗漏。将敌人打下悬崖可令敌人即死，但也有可能因此而出现一个BUG，就是将普通敌人打下悬崖时，有较小几率结界不打开，这样蜘蛛会不停地出，杀不完，也过不了关。(胜负师曾因此杀了四位数的蜘蛛，怒！）如果出现这种情况，就退出重打吧。

BOSS　EMINATORICES MALORUM

风神BOSS的造型和背景音乐都比较日式，打起来还挺有感觉。风神大部分时间是在天上飞着的，就算用必杀技很难切切实实命中，要应付这种情况，那满场乱跑的蜘蛛就派上用场了。在连击过程中，不要使用必杀技消灭蜘蛛，而是尽量将蜘蛛打向BOSS。当BOSS被一定数量的蜘蛛缠上，那它就会因飞不动而掉下来，会有较长时间无法动弹，过一会儿，BOSS会高速旋转将粘在身上的蜘蛛全甩掉，在此之前，是重创BOSS的好时机，要好好把握。BOSS刮起的风暴不难对付，只要不靠近场地边缘即可。风神的落雷位



置在地上有准星显示，要躲开并不难；而BOSS本体的撞击比较突然，但只要调整好视角也能顺利回避。BOSS体力较少时，会放出判定时间很长的风刃，被命中的话不要随意受身。

第19话　最期の愿い／ドロシー

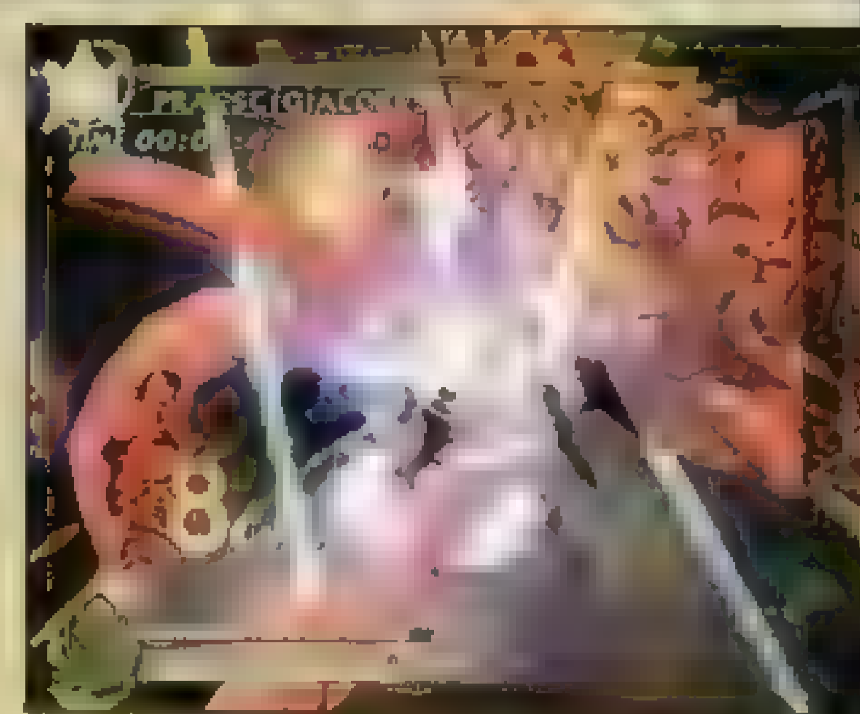


结局分支

前18话综合评价在B以下时，进入"最期の愿い"，通过后总评为C时为C结局(BAD ENDING)，总评为B时出现B结局(两位同伴死亡的结局)。前18话综合评价在A以上时，进入"ドロシー"，通过后总评为A以上时，为A结局（普通结局）。当满足一定条件时，可进入第20话，通过后出现第20话结局（GOOD ENDING）。

BOSS　PRAESTIGIATORES

通常情况下的最后一关只有一场BOSS战。BOSS的攻击手段比较丰富，均是光电系的招式。BOSS在一开始通常会发射正中央的主炮，画面变暗往两侧躲就行了。之后BOSS会在身边放出一些水晶，它们具有反射光弹的作用，同时也是连击的对象。在连击过程中，BOSS会以全屏的随机落雷攻击进行干扰，如能蓄起2级必杀就放吧，不要过分追求3级必杀。画面变亮后，BOSS的头顶会聚集电力，此时最好防御一下，因为BOSS接下来会放一招全屏的电磁冲击波，可谓避无可避，幸好这招能够防御。在BOSS双



翼处发射的追尾光线攻击力巨大，积极移动可有效回避。这个"伪"最终BOSS防御力不高，合理利用水晶打连击，两三个回合便能将其解决。

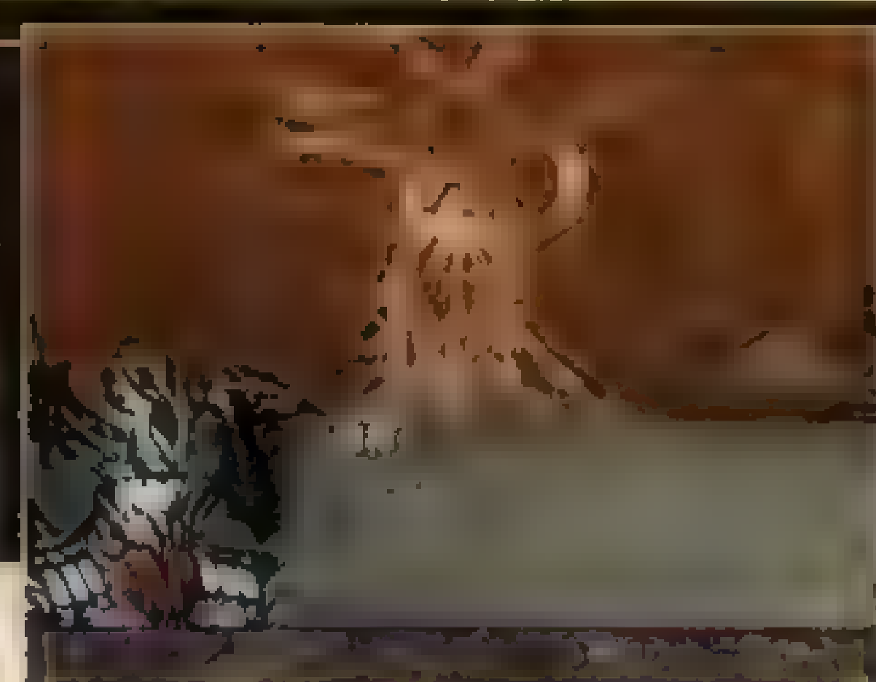
第20话　辉く风

第20话出现条件：各关BOSS均以必杀技击倒；在可以变身的关卡中，均要以变身状态进入BOSS战；要完成"斩章ゲイン"，在第18话杀死所有蜘蛛；第19话标题应为"ドロシー"，综合评价必须在A以上；难度选择没有限制。满足以上条件，在通过第19话后会出现存档画面，之后传说中的第20话就出现了。

BOSS　ATHEUS

出现条件苛刻的第20话也只有BOSS战，但分成了两个部分。BOSS的第一形态属于茧的状态，攻击手段相对比较少，主要是以飞爪进行干扰。爪子的落点有准星显示，很容易躲避，威力也一般，并没有实际的威胁。需要注意的是第一形态主要的受创点在较高处的头部，如果不了解这一点，在地面使用1级或2级必杀，那么对BOSS是很难造成伤害的。第20话的连击对象是蜘蛛，蜘蛛加必杀槽速度不快，如果想蓄3级必杀追求高回报，那还是挺讲究技术含量的。BOSS的终极形态破茧而出，造型方面像《恶魔战士》中的"恶魔救世主"杰达。比起19话的BOSS，这家伙的的确确更有最终BOSS的架势。多段的普通攻击速度快、硬直



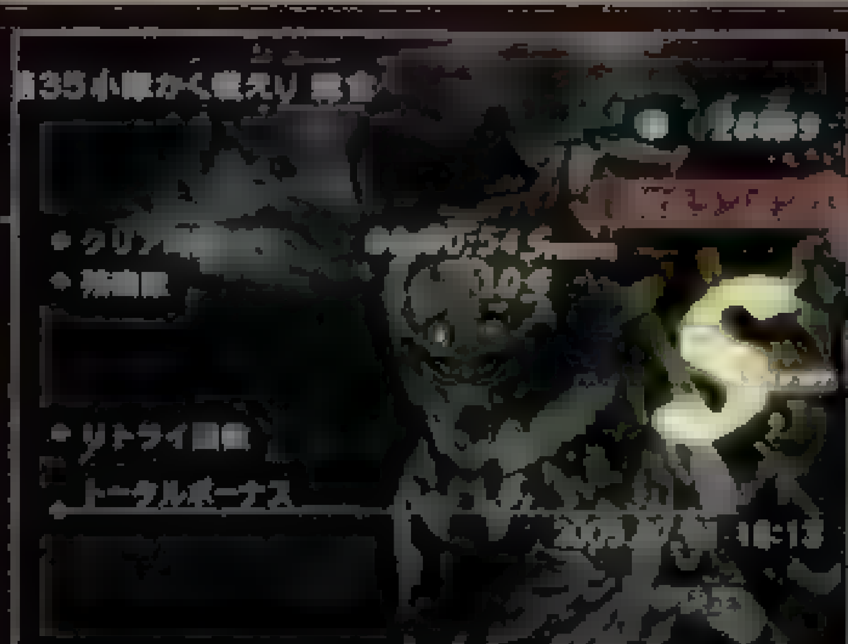


小，主角们靠近后BOSS有很高几率使用有无敌时间的冲击波将主角们逼退；跳起向地面猛砸一拳的那一招有浮空效果，之后BOSS一个人也可以进行空中接力，伤害巨大，就算是空中受身也不一定能逃脱追打，受身的方向会比较重要，同伴被浮空时如果有必杀就不要吝啬，马上放必杀解围。BOSS比较无耻的一招是放出第17话中的那种黑洞，如能提前离远一些，便无大碍。BOSS的攻击对连击干扰很大，要蓄3级必杀太困难，建议还是以1级或2级必杀主攻。另外，三人均装备"再生の护符"的话胜算会比较大。(通过20话后，CAIN便可在EX模式中使用)

第35小队战指南

收集15个英知的碎片后开启的"第35小队かく战えり"模式虽说比较恶搞，但还是有些技术含量的。这个模式操作的是杂兵VOLO，第35小队共有15个VOLO，同屏最多出现3个，它们的对手是第10关的BOSS，三个主角的影子。VOLO的攻击全是单发的，没有连续攻击手段，同伴不能空中接力，体力值奇低，被BOSS打中基本上没有生还的可能。VOLO也有必杀技，每击中BOSS一次，必杀槽就会有所提升，而且不会下降。LV1必杀为单人的突进冲撞，LV2必杀为三VOLO合体冲撞。VOLO的优点大概也就是攻击力还不错，对BOSS都是一刀出星星，R1+方向前+□和跳起□命中时直接吹飞。

要战胜BOSS倒是不难，但剩余人数9个以上，过关时间1分钟之内才能达到



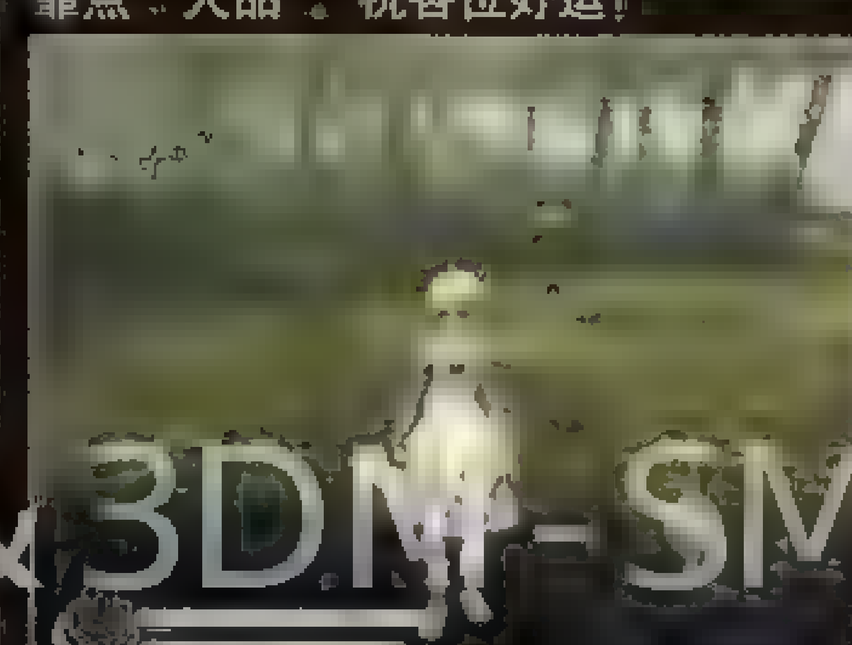
S级评价，这就需要讲究些方法了。在接近BOSS后，可算好提前量使用跳斩打飞一个BOSS，因为硬直，小队可能会损失两三个VOLO，但这样可以将三个BOSS分散开，对战局有利。之后选择一个正在攻击其他队友的BOSS，从身后使用R1+方向前+□，然后紧追过去，BOSS一起身就用R1+方向前+□，照此循环，一个BOSS就被解决了。此时应该蓄起了1级必杀，如能一击同时命中剩下的两个BOSS，那BOSS的体力就所剩无几了，1分钟内解决战斗完全有可能。

OZ资料篇

多萝西大冒险指南

这是惟一可以操作主角的妹妹多萝西的模式，该模式共有6话，其实就是故事模式的第1、2、7、13、15话，(BOSS均为OZ成员）以及第20话的BOSS第二形态。看似柔弱的多萝西可以说是游戏中的最强角色，攻击力很高，大部分敌人（包括BOSS）都可以一击打出星星，而她扔出手中篮子的挑空攻击异常实用。多萝西的LV1必杀技是全屏的随机落雷，与第19关BOSS的那一招十分相似。必杀的攻击力没得说，只是随机性太高，运气差一个敌人都没打中都是有可能的。多萝西的同伴是怪猫TOTO（也就是FEEL手中的剑），TOTO的体积小但攻击力不俗，与TOTO的合体技是由多萝西举起TOTO变成的剑，向正前方发射剑气，威力巨大。

少女+猫的组合要通过这场大冒险从实力来说是没什么问题的，就算两个人空中接力不太容易，但LV1必杀的基本上超过了大多数角色的LV2必杀的效果，BOSS战都应该也没什么问题。ACT高手倒是可以挑战一下评价，因为必杀技的随机性高，所以实力之外有时还要靠点"人品"，祝各位好运！



&3DM-SMV



在各个世界中有无数为神所杀的人们，他们的怨灵聚集在一起，形成一种如蜘蛛一样的生物，他们是神的克星，而神想利用比太利亚之力消灭怨灵。当三人来到神殿时，蜘蛛们已经侵入城中。在城堡最高处，三人见到了正欲与DOROTHY合体的至高神。○结局：FEEL杀死了与DOROTHY合体的神，但自己变了怪物。

角色能力成长

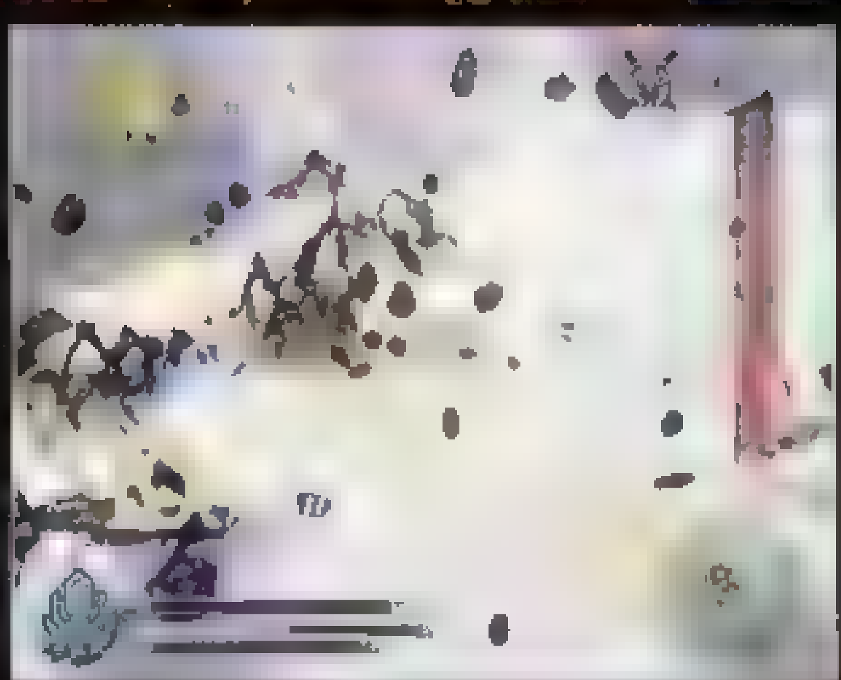


本作的角色成长系统比较特别，是利用取得的黄魂来购买的。购买命のエテリア可以增加角色的体力槽，力のエテリア自然是增强攻击力，智のエテリア可以增加角色可以装备的道具数量。成长系道具的价格会随等级提升而上涨（命LV+1价格×1.5，力LV+1价格×2，智LV+1价格×3）但每个角色三项能力的最大等级并不相同，这也造成了角色能力最终状态时的差异。游戏中只有三位主角（FEEL、ALMIRA、LEON）才能够购买能力提升道具，而其他隐藏角色在出现之后能力值就是固定的了。以下是成长系道具价目表以及角色各项能力的最高等级一览。

角色	命	力	智
FEEL	LV8	LV8	LV3
ALMIRA	LV5	LV5	LV4
LEON	LV8	LV8	LV2
VITIS	LV7	LV7	LV2
GALUMN	LV8	LV7	LV1
JUJU	LV4	LV8	LV4
CAIN	LV7	LV7	LV3

成长系道具	效果	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
命のエテリア	增强体力	1000	1500	2250	3370	5060	7590	11390
力のエテリア	增强攻击力	1000	2000	4000	8000	16000	32000	64000
智のエテリア	增加装备栏	3000	9000	18000				

能力型道具一览



除了角色基本能力的成长，还可以通过装备一些道具来增强角色的实力，以下是可以购买的全部能力道具列表。游戏初期可购买的道具种类不多，随着游戏进程，高价道具会陆续出现。不过需要说明的是道具有类型之分，同类道具有一个角色身上只能装备一个，再加上角色装备道具数量有限，有时候可能需要有一些取舍。能力型道具对角色实力的影响很大，特别是道具可装备数量多的角色。

类型	道具名	价格	效果
属性	バーニングファクター	1000	必杀技炎属性附加，攻击力下降
属性	バーニングマテリアル	10000	必杀技炎属性附加，攻击力不变
属性	フリージングファクター	2000	必杀技冰属性附加，攻击力下降
属性	フリージングマテリアル	15000	必杀技冰属性附加，攻击力不变
属性	ライトニングファクター	2500	必杀技雷属性附加，攻击力下降
属性	ライトニングマテリアル	17500	必杀技雷属性附加，攻击力不变
属性	シャイニングファクター	1500	必杀技光属性附加，攻击力下降
属性	シャイニングマテリアル	12500	必杀技光属性附加，攻击力不变
头巾	见えないスカーフ	700	不容易引起敌人的注意
头巾	目立つスカーフ	500	容易引起敌人的注意
面具	怒りの假面	500	同伴攻击频率上升，但该角色不接受指令
面具	恐れの假面	500	同伴攻击频率下降，但该角色不接受指令
面具	憎恶の假面	1000	受伤程度和攻击力变为原来的1.2倍
面具	慈爱の假面	1000	受伤程度和攻击力变为原来的0.8倍
指轮	精灵の指轮	2000	黄魂出现量为原来的1.25倍，绿魂出现率减半
指轮	狩人の指轮	1000	黄魂出现量减半，绿魂出现率加倍 1000
指轮	狩人の指轮	3000	黄魂出现率减少1~8倍，青、绿魂出现率为1.5倍
护符	苏生の护符	3000	濒死时的回复速度加快25%
护符	再生の护符	12000	必杀槽LV1时体力徐徐回复
护符	献身の护符	5000	同伴濒死时，消费自己体力的1/4让同伴立即复活
护符	治愈の护符	10000	令濒死状态的同伴立即复活
护符	复活の护符	1500	体力0时，以体最大值的一半复活
护符	奇迹の护符	4000	体力0时，以体最大值状态复活
首饰	真瑜の首饰り	1000	体力最大值增加10%
首饰	银の首饰り	5000	体力最大值增加20%
衣服	钢のかたびら	2000	受伤值降低10%
衣服	银のかたびら	2000	受伤值降低15%，小伤害不会出现硬直
腕轮	力の腕轮	8000	攻击力增加15%
腕轮	强力の腕轮	16000	攻击力增加30%
腕轮	魂の腕轮	10000	攻击时必杀槽增加量上升5%
腕轮	斗魂の腕轮	25000	攻击时必杀槽增加量上升10%

属性说明

炎	炎属性类似于中毒，命中后身体燃烧数秒，体力徐徐减少。
冰	冰属性效果为冻结，命中后两三秒行动不能，连击更加容易。
雷	雷属性效果为麻痹，命中后数秒钟内行动缓慢，可从容兜后攻击。
光	光属性效果为盲目，命中后数秒钟内敌人反应迟钝，但效果不明显。

换装型道具一览



通关后，商店中会增加大量可供购买的换装道具，除了一些恶搞的装饰品外，还有一些十分有趣的套装（说是COSPLAY服装比较恰当）。这些COS装有适合角色之分，穿上这些服装后，角色造型就会变成Konami其他游戏中角色的样子，十分有趣。（不过其中ALMIRA的教师装和VITIS的宴会装不知出自哪部作品，如果有哪位见多识广的玩家知道，还请告知，谢谢！）

道具种类	道具名	价格	适合角色	效果
眼镜	眼镜	10000	全部角色	戴上一般的眼镜
眼镜	サングラス	8000	男性角色	戴上太阳眼镜
头饰	猫耳	15000	女性角色	戴上猫耳朵
头饰	ウサギの耳	15000	女性角色	戴上兔子耳朵
头饰	アフロのかつら	8000	男性角色	发型变成《DDR》黑人舞者的爆炸头
套装	英雄の衣装	60000	FEEL	《幻想水浒传3》炎之英雄装束
套装	教师の衣装	80000	ALMIRA	女教师装，出自哪部游戏不详
套装	ベルモンドの衣装	60000	LEON	《恶魔城 真实的叹息》主角装束
套装	もえぎの高校制服	90000	JUJU	《心跳回忆3》萌之高校的校服
套装	恶头高校制服	80000	JUJU	《心跳回忆3》恶头高校的校服
套装	コロクの着ぐるみ	60000	GALUMN	《幻想水浒传3》中的黄狗装
套装	コゴロウの着ぐるみ	80000	GALUMN	《幻想水浒传3》中的黑狗装
套装	バーテンの衣装	60000	VITIS	宴会装，出自哪部游戏不详
套装	ロビーの着ぐるみ	50000	全部角色	《寂静岭3》中的怪兔子装

非卖品取得方法



所谓非卖品也可以说是珍贵道具，这些道具不能购买，取得后也不能卖掉，且游戏中只能取得一次，不能重复取得。需要特别说明的是，正义のマフラー并不一定会在通关一次后马上取得，要有多通关几次的心理准备哦！

种类	道具名	效果	取得方法
首饰	金の首饰り	体力最大值增加30%	HARD难度第1话，取得英知碎片处
腕轮	超力の腕轮	攻击力增加50%	HARD难度第9话，打倒2个白角DECURIO即可
腕轮	鼓舞の腕轮	攻击时必杀槽增加量上升15%	通关时总评价为C时自动取得
衣服	真银のかたびら	受伤值降低20%，小伤害不出现硬直	HARD难度第16话，取得英知碎片处
套装	フィールの	FEEL专用，装备后穿便服，武器变成棒子	第一次通关后自动取得普段着
头巾	正义のマフラー	FEEL专用，故事模式第8话装备，过关后进入断章1	通关后自动取得

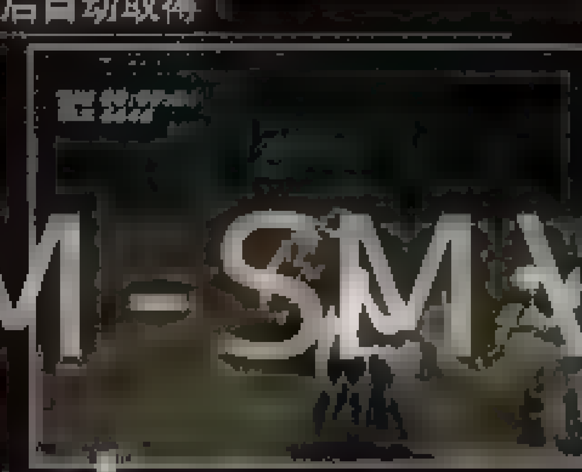
英知的碎片全收集

游戏中有一种称之为"英知のかけら"（英知的碎片）的收集型道具，一共有20个，这种道具的收集数量与隐藏模式的开启有着十分紧密的联系。以下是全部碎片的取得方法，以及与收集数量相对应的隐藏要素。需要说明的是，隐藏模式至少要在游戏通关一遍之后才会开启，之后的碎片收集在故事模式或EX选关模式中都可进行（最后两个除外）。

关卡	取得方法
第1话	把中间的井盖砍破让ALMIRA用必杀技炸开
第2话	打破BOSS战场地中，隐藏在一个树丛里的桶
第3话	进入BOSS战前向另一侧前进，可以看到一个宝箱
第4话	在EX模式中选ALMIRA，跳上第二区的平台打开宝箱
第5话	先右后左打碎两个石像后，在左侧最深处的房间内取得
第6话	走左侧分支，第一区全灭敌人后在房间里取得
第7话	打死一条火鱼即可
第8话	起点处向左拐的一个宝箱内
第9话	BOSS战前的场景，一张食人大嘴下面的宝箱里
第10话	在一开始十字型场地的一朵毒花里面
第11话	成功保护至少两个灯台后，传送点左侧上空出现
第12话	用必杀技打碎一个从斜坡上落下的巨大石球
第13话	进入左侧传送点后，从中段墙壁上的暗门进入密室
第14话	从左下角传送点进入后，在该区域的一个宝箱里
第15话	在BOSS战前场景中，在打死中间的巨人之前打死空中的杂兵
第16话	水位完全下降后中间平台的宝箱里（没有跳上去只能重打这一关）
第17话	一个红色的非常坚硬的宝箱内，要打很多下才会碎
第18话	在没有敌人的斜坡上将左侧第二个杂兵的尸体打碎
第20话	完成第20话后自动取得
特别	完成"第35小队战"模式后自动取得

相关隐藏要素

数量	出现内容
3个	ギャラリー（画廊模式）
5个	画廊模式中タイトルギャラリー（标题原画）
[illegible]个	画廊模式中ムービーギャラリー（影像欣赏）
1[illegible]个	画廊模式中サウンドギャラリー（音乐及语音欣赏）
1[illegible]个	"第35小队[illegible]"模式
20个	"ドロシー大冒险"模式



B评价结局　三人救下了DOROTHY，但ALMIRA和LEON不幸身亡。A评价结局，至高神被打败，蜘蛛[illegible]下神变成了怪物，DOROTHY自爆，与之同归于尽。20话结局：蜘蛛吃下神变成怪物，VITIS等一位新OZ赶到，由他们保护DOROTHY，而FEEL他们则与怪物展开殊死决战。最后怪物被消灭，世界重新和平与安宁。

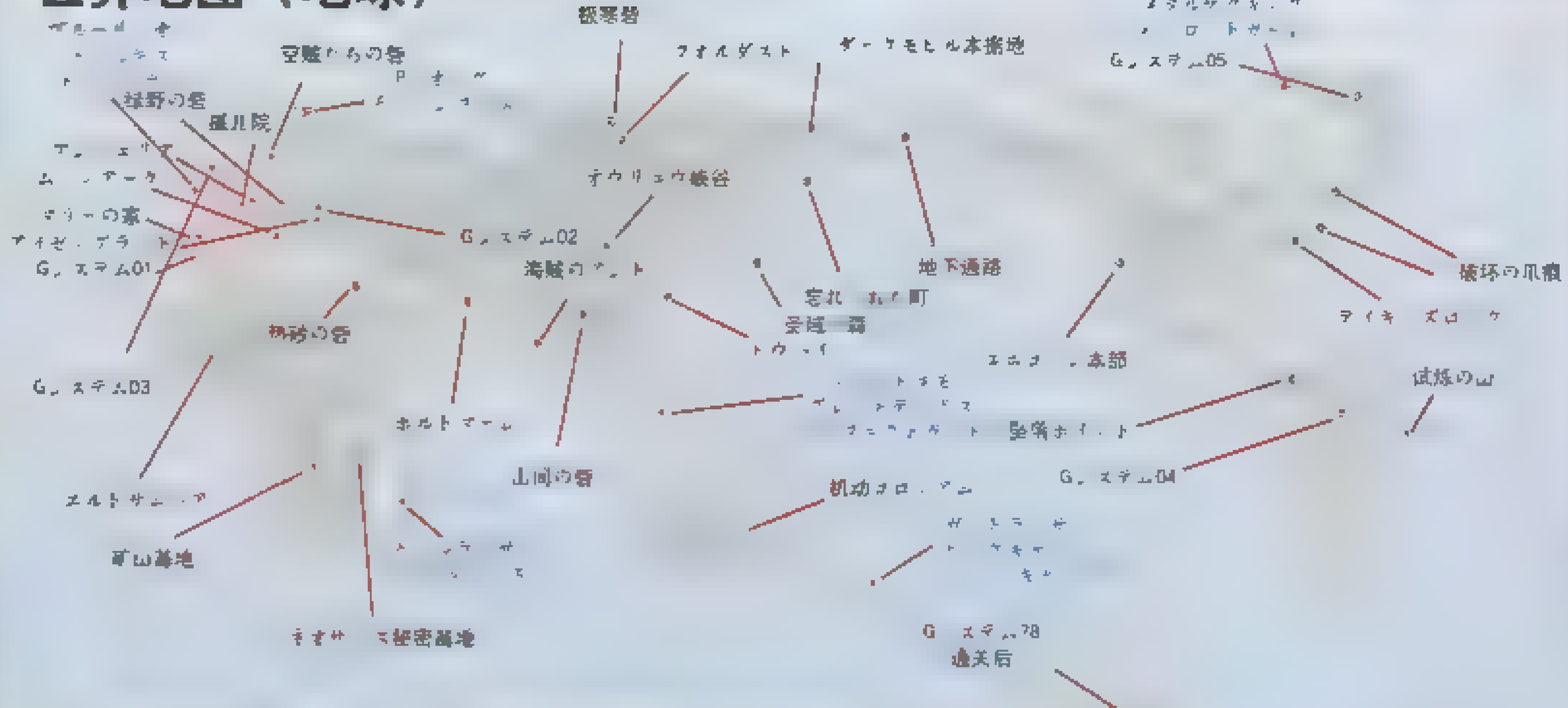
&3DM-SMV



高达 真冒险谭 失落的G之传说　Bandai　RPG

PS2　2005年6月30日　对应玩家年龄：全年龄

世界地图（地球）



注：蓝色字体表示是敌人，括号中表示击败它能得到的道具。

文 邪魔天使

第一次看到高达以如此正统RPG的形象出现的确让人吓了一跳，如果不是那充满未来味道的世界和到处充斥着熟悉的高达小邪还以为自己是在玩一个模仿《DQ》的游戏呢。玩这个游戏最大的乐趣就是拿到一台新的机体了吧，特别是几台隐藏的最终机体，不管是从实力还是从外观上看都是如此酷！当然，入手的那一瞬间的激动才是值得我们回味的。不过看得出这游戏Bandai还是留了N手的，高达机体并不是太多就看得出续作的企图。就目前的情况来看出续作的可能性是大大的有，就看Bandai自己是如何考虑的了。

操作简介

左摇杆	移动，轻拨为行走状态
START	某些情节按START之后再按△键可以跳过
SECLECT	打开世界地图和迷宫地图
○	决定
×	取消
△	打开菜单
□	CONFIG中可设定战斗时的快捷键，建议为防御
L1/R1	菜单翻页／快捷键设定

机体制造与强化

机体制造

制造机体只能在地图上的大型G系统进行，收集了机体的[illegible]情报后就可以制造机体了。[illegible]要注意的是每造一台机体就要消耗[illegible]，所以造机体时还要看[illegible]够不够才行。另外收集的情报越多，制造时的改造加成就越多，而有的机体的情报是可以买到的。

机体强化

机体改造

机体改造点一般是与宿屋在一起的，每台机体的HP、攻击（包括格斗和射击）、装甲以及速度都能进行[illegible]改造，每级改造都需要消费不同的经费，机体改造是让机体变得强大的[illegible]重要途径。

芯片装备

游戏中会得到许多芯片，除了敌人身上掉落、宝箱中得到的以外还可以在[illegible]系统中精炼[illegible]。一台机体装芯片的格数有[illegible]，而且要注意的是有的芯片占用格数不止一格，这就要注意芯片的搭配。另外，有的机体一出来就自带芯片，这点比较划算。

部件改装

给机体更改部件以达到强化的目的，这是这游戏非常有趣的设定，就是[illegible]高达有了[illegible]的手足（[illegible]）。部件可以通过打败[illegible]宝箱来取得，不过改装的时候要注意自己要强化的方向，是格斗还是射击，这就要根据每个角色的特点来决定了。

战斗要点

EN

[illegible]相当于行动力，每种武器都有自己需要消耗的EN，只有EN达到要求才能使用，BOOST技（[illegible]）的发动也是要消耗EN的。在没有装备EN回复量增加的装备，即正常状态时，战斗人员每回合EN增加2点，后排人员每回合增加1点。

敌人战斗方式

战斗中右上方会显示出敌人名以及敌人的攻击方式，[illegible]为格斗，SH[illegible]为射击，BS[illegible]为放BOOST技，[illegible]是其他行动。我方用格斗技时要注意，敌人处于攻击状态时是很容易反击的，只有[illegible]状态才一定不会反击。另外，当看到BS[illegible]的字样时一定要注意，特别是BOSS，当显示为BS[illegible]时它就会放BOOST技了，还是防御为好。

异常状态

游戏中异常状态分机体异常状态和机师异常状态，机体异常状态有[illegible]、[illegible]和[illegible]的效果相当于中毒，每回合减一定比例的HP，[illegible]是过热，效果是无法进行攻击，但可以实用道具和防御，[illegible]的效果是无法行动。机师异常状态有恐[illegible]、气绝、混乱、受伤和重伤等状态，恐[illegible]的效果是无法实用特技，[illegible]回合后就回复，气绝的效果是一回合无法行动，回合结束自动回复，混乱的效果是[illegible]随意行动，受伤的效果是该角色所有能力下降25%，当受伤状态下再遭到重创的话该角色就会处于重伤状态，重伤的效果是该角色所有能力下降50%，而回复的[illegible]值只能[illegible]到轻伤，所以[illegible]要回复两次才能完全解除受伤的状态。

角色分析

该游戏中每个角色都有自己各自的发展方向，擅长格斗还是擅长射击还是万能型都是事先设定好了的，所以了解角色的成长方向还是很有必要的，起码给他们配机体就不会乱配了。

特莱什



特莱什是标准的格斗型角色，所以尽量给他配格斗数据高的机体，而他的技巧中也有非常实用的全员HP全恢复，所以速度也很重要。后期得到的神高达或师匠高达都比较适合特莱什。

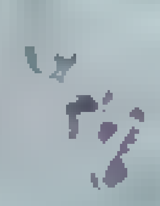
弗里茨



射击型角色，但能力并不是太高，所以让他当攻击主力就不要指望了。弗里茨有许多实用的辅助性技巧，所以一台速度快、防御力高的机体非常适合他。小邪给他配的是飞翼高达。

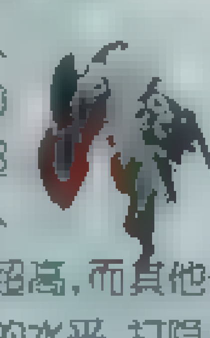


托蕾米



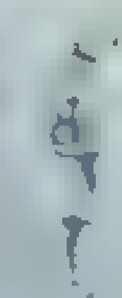
平均型角色（LV50的时候格斗与射击能力只相差1……—_—b），给她什么机体都可以，不过其BOOST技的最强技是格斗技，所以还是给她配台格斗能力比较高的机体吧，神龙或死神都可以。

泰阿尔



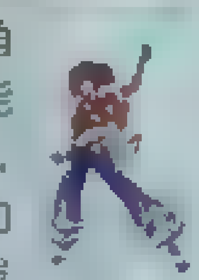
最强人物（断言 帅哥、面具男、超强实力，怎能不用？格斗数值超高，而其他数据也都有很强的水平，打隐藏迷宫的绝对主力；特技不多，但以实用的为主。一出来就开沙扎比，所以机体就不用换了。

伊莉



绝对的射击型角色，配上许多状态技是我方绝对的主力，技巧中有浮游炮，还是全体攻击，如果想发挥她浮游炮的最大威力就给机体装提升浮游炮威力的芯片吧。伊莉的最终机体是ν高达，相信不会给她换机体了吧？

万卡斯



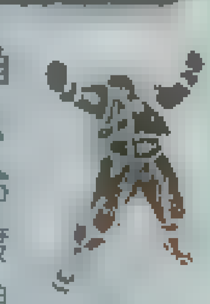
射击型角色，特技一般，能力也不是太高，但配上一台强力的机体还是会发挥作用。如果不管速度可以给他重装高达，如果注重速度可以让他开ZZ高达。

伦敦



格斗型角色，能力只能说一般，特技里全员攻击力上升还算比较实用，其他的就差强人意了。（可惜这个漂亮的美女了……）如果特别喜欢的话就让她去开神龙或死神吧。

巴斯里



射击型角色，射击值很高，特技也不错，配合一台火力和速度并重的机体就很强了。小邪给他的机体是ZZ，配合强力的射击系武器简直无敌。（能力强＋激萌大叔，岂有不用之理？）

白鹰



绝对的格斗型女超人[illegible]神高达和师匠高达就让她和主角分了吧

薇皮丝



射击型角色，由于有了强大的女主角，所以……总之，如果有特殊嗜好的话还是可以一用的。

伽本加



由于这位大哥会中途牺牲，所以……不过游戏中只有他同时拥有光线武器防御和实弹武器防御的技巧，唉，可惜了……

&3DM-SM
www.plumbook

©创通·サンライズ ©BANDAI 2005

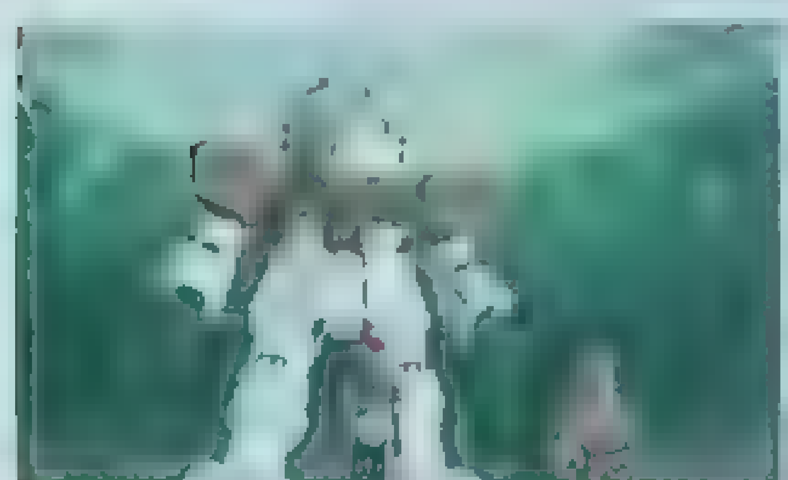
流程

巨大的能量将会破坏整个地球，一切都会陷入火海之中，人们将它称为“大破坏”，然后……

第一章 吉姆，屹立在大地之上！

“我们的战争终于开始了……那一天失去的东西已经无法挽回，但是我决定了——我绝对不会原谅那台黑色的机动战士……”

离孤儿院的事件已经过去了一年，但那一天发生的事情对于特莱什（トラッシュ）而言就像是昨天发生的一样。现在他的脑海中除了报仇没有别的，但仅仅依靠仇恨是没用的，现在需要的是力量。



依靠G系统，特莱什和自己的小弟弗里茨（フリッツ）造了一台MS，这一天他们迎来机体造好后开舱验机（某修罗：怎么看都觉得这个词怪异）的好日子。虽然他们熟悉G系统，但真做出一台MS这还是头一次，看到自己的作品特莱什不仅感到有些吃惊，也很兴奋，那红白的机身看上去是如此漂亮，这就是特莱什做的第一台MS——吉姆！但快乐的日子总是短暂的，按照《高达》的N大定律之一，此时一定会有个倒霉的家伙前来抢机体，然后我们的主人公阴差阳错坐上机体，然后就是命运的齿轮开始转动云云。

一名神秘的士兵驾驶着一台扎古冲进了G系统，目的很简单，就是抢吉姆（真没品位，吉姆都要……）。好不容易才做出来的机体怎能这么轻易被抢？让我们华丽地战吧！

Check Point

对付这台扎古最好用头部巴尔干炮，不要用拳击，因为格斗系的招式很容易被反击，如此循环几个回合就可以将扎古干掉，记得战斗后装备上战利品扎古机枪和铁斧。

扎古被击败了，弗里茨也趁机捡到了一台扎古，不过特莱什对此却很担心，因为既然他们身处的边境都出现了MS，那么在全世界范围内出现MS也就是时间问题了。事不宜迟，特莱什决定和玛丽（マリー）婆婆商量一下，顺便也向她炫耀一下自己造的MS。不过一提到玛丽婆婆，弗里茨就不禁头疼，他深知这老太婆嘴巴的厉害，如果知道他们碰到这件事一定会被她骂得狗血淋头。

向北前进来到玛丽的住处，不过从通信屏幕上出现的并不是一个满头白发，皮肤皱得像黄瓜的干瘪老太婆，而是一个戴着时髦墨镜，有着一头乌黑靓丽的头发，面容姣好，身材一流的少女！（小邪的第一反应是这打扮真像《梦幻之星在线》的新人类女法师……）不仅是笔者，看到这个打扮的弗里茨也不禁惊叫起来。

“你、你是玛丽婆婆？”弗里茨小心翼翼地问道。

“婆你个头！不是说过我还没那个年纪么！”对于一个女人，年龄和体重是最敏感的话题，显然某小孩犯了这个禁忌。

“那只不过是化妆！真要年轻怎么不用真面目示人！”弗里茨反驳道。

“那可不行，你女王我的真面目是……秘、密～”玛丽做出一副娇媚的样子，嘴角露出一丝含义深刻的微笑，似乎是在说“小子，想知道本女王的真正样子，你还早了万亿年呢！”

不过玩笑到此为止，玛丽在称赞了特莱什的机体之后示意叫他们看荧光屏上的东西。这时特莱什才发现屏幕上的世界地图上有许多发亮的红点，在玛丽的提示下他忽然意识到这些红点就是一台台MS，而且这些红点的数量还在不断增加。对于如此快的速度玛丽也很担心，而且要从这么多MS中找出当年毁掉特莱什所居住的孤儿院的那台的确是件难事，不过特莱什对此倒是充满了信心。看着特莱什不肯放弃的样子玛丽也没有再说什么，她将一封独角兽同盟的介绍信给了特莱什，因为它们是管理G系统的机构，特莱什要报仇就要需要他们的帮助。玛丽叫特莱什将这封信交给位于东边的安杰利亚村（アンジェリア）的奥格兹（オグス）管理员，他会帮他们。

在前往安杰利亚村之前，弗里茨想回当年的孤儿院的废墟看看。看到那一片已经烧毁的房子特莱什也感慨万千，亲切和蔼的娜柯莉老师的样子又浮现在他的脑海中，他永远不会忘记孤儿院毁灭在一片火海中的一幕，也不会忘记引起这场悲剧的那台黑色MS。

第二章 月之方舟的少女

向东行来到安杰利亚，虽然一开始奥格兹管理员对突然而来的两台MS心存戒心，但在特莱什报上了玛丽的名字后他立刻让两人进村。来到独角兽同盟的管理室，特莱什将玛丽的介绍信递给了奥格兹管理员，读完信后奥格兹也了解到了事态的紧迫性——如果玛丽所讲述的是真的话，那么现在的情况将会引发比上次的“大破坏”还要严重的人类危机。

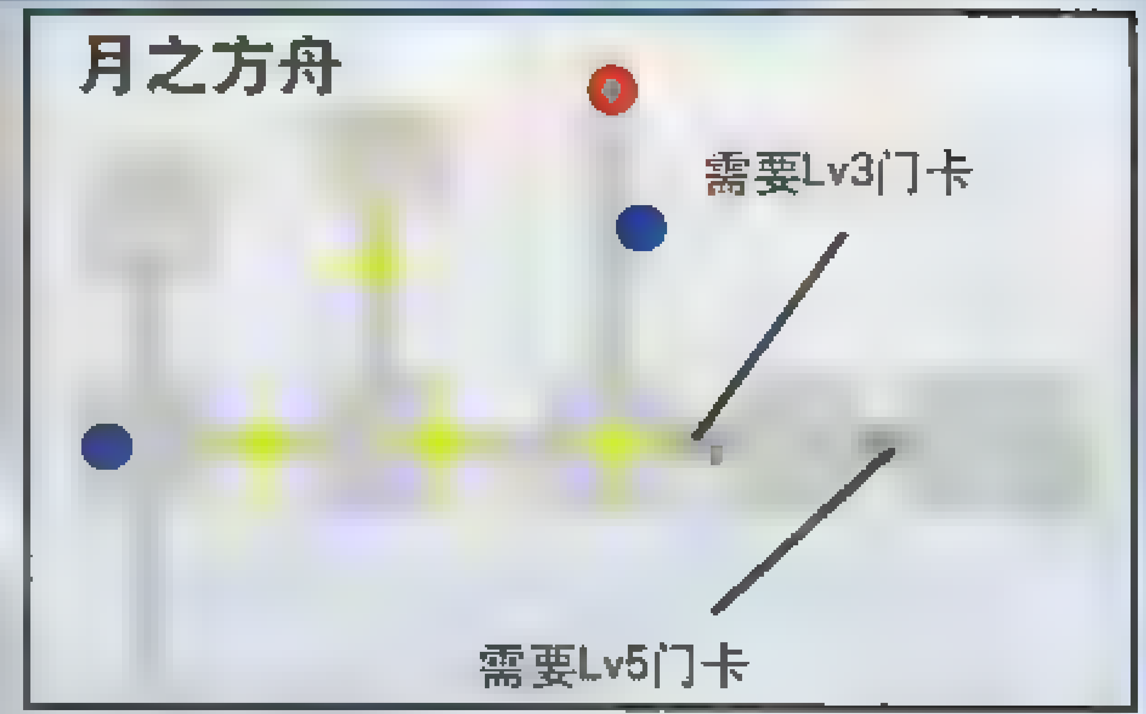


虽然奥格兹并不知道特莱什寻找的那台黑色MS是怎么样的，但他告诉特莱什在安杰利亚的东南方的废墟中出现了MS，到那里去也许会找到一些线索。那个废墟并不是大破坏的时候产生的，而是之后从宇宙中掉落下来的，人们将它称为月之方舟（ムーンアーク）。

Check Point

在安杰利亚村里面右边那条路的尽头有一栋大房子，可以在里面找到古尔德博士（グールド博士），从他那里能拿到“データベースDISC”，它能保存敌人的数据，其性质相当于其他RPG里的怪物图鉴。

从安杰利亚村出来向东南走很快就能到达月之方舟，一进去弗里茨就发现这里有能量反应，当他们跟这能量反应找到那台MS时，特莱什一



眼就认出了那是当年与黑色MS一起烧毁孤儿院的机体。（眼神真好，难道你就没想过万一是量产的怎么办？）仇人相见，分外眼红，一场激战在所难免。虽然对方开的是性能要好的扎古Ⅱ，但在特莱什和弗里茨两人的合力下还是将其击败。特莱什质问那个士兵当年驾驶黑色MS炸毁孤儿院的那个人在哪，但士兵没有告诉他，他只说了那个人名叫乌拉吉·萨斯，他会支配整个世界。

乌拉吉·萨斯，特莱什将永远记住这个名字。忽然显示屏上显出了有生命反应的信息，很快特莱什就发现一名少女倒在了前方的地上，他赶紧冲下吉姆去救那名少女。

“破坏……世界……”少女在说完这句话后晕了过去。虽然不知道这句话到底有什么含义，但救人要紧，事不宜迟，特莱什决定先把少女带到玛丽那里去接受治疗，但他并不知道，救下这个少女后自己的人生将会发生怎么样的变化。

Check Point

月之方舟算是游戏的第一个正式迷宫，这里有开门的开关，只有打开之后才会开，这是游戏的基本谜题。另外，月之方舟现在有的门要以后拿到Lv3、Lv5的门卡才能打开，现在就无视吧。

迷宫中闪着黄色光芒的标记是普通敌人，但比随机遇到的敌人在能力和数量上都要高级一些，而红色的标记是BOSS级敌人，那就要多多小心了。

第三章 特莱什的决意

玛丽很快就安顿好了那名少女，特莱什也放下心来，不过他也有疑问——为什么那个少女会在那个地方？而玛丽也觉得那个少女身上一定有什么秘密，但不知为什么少女失去了记忆。特莱什来到少女休息的房间，少女已经没什么大碍，只是除了她只知道自己的名字叫伊琦以外，其他的事情什么都不记得了。就在三人想进行进一步的交流时，传来了玛丽急切的呼声，奥格兹发来了紧急呼叫，叫特莱什和弗里茨回一趟安杰利亚。

与伊琦匆匆告别后，特莱什与弗里茨火速来到了安杰利亚，见到奥格兹管理员后他将发生的事情原原本本地告诉了特莱什。原来位于安杰利亚东边的绿野之砦（绿野の砦）被MS占领了，而且对方MS的数量并不是一台两台，而是一大群，防御部队已经全灭，攻到安杰利亚不过是时间问题。奥格兹希望特莱什能够帮助他们击退那帮MS，而特莱什也毫不犹豫地答应了下来。

向东前进来到绿野之砦，一进去就发现许多能源反应，看里面现在已到处都是MS。就在特莱什和弗里茨将杂鱼清理干净后一阵强烈的震动

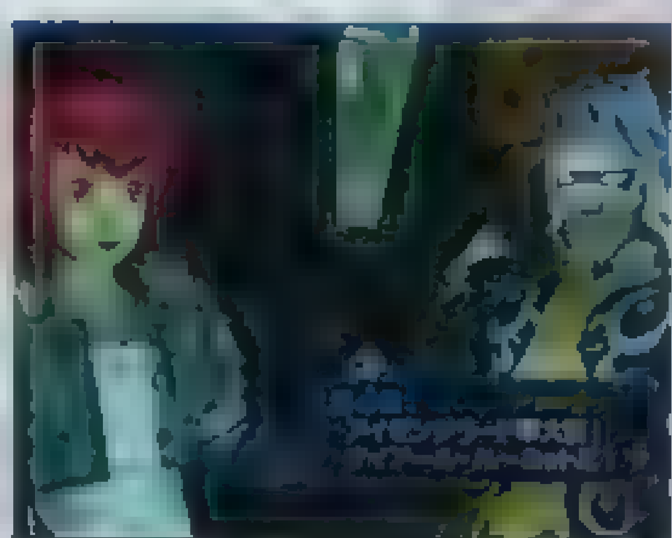
备注 迷宫地图中 ●代表BOSS ●代表普通敌人 ●代表记录点

豆知识 游戏初期钱不够用，住店时可先让会回复技巧的角色将同伴们的HP回复满，然后再住店就可以省一笔钱了

传来，一台蓝色的老虎出现在了他们面前。（小邪心中呐喊：抢过来！抢过来！）不过就目前特莱什和弗里茨坐的吉姆和扎古，显然不是老虎的对手，正在这时忽然又有一台机体出现，这次来到是台勇士！（下一个出现是什么？大魔么？）不过好在这台勇士并不是敌人，而是我方的增援，驾驶它的正是高达中必不可少的角色——面具男！这个戴着面具的神秘男人自称是艾森古拉德军（アイゼングラ　ド）的大尉奈阿尔·哈米特（ナイアール·ハーミット），有了他的加入战斗开始向有利于我方的方向发展了。

Check Point

与老虎战斗时特莱什和弗里茨最好以防御最主，攻击就交给奈阿尔吧，反正他实力强得很。当右上方出现BST的时候，就要注意防御了。总之，有了奈阿尔，这场战斗的难度不会太高的。



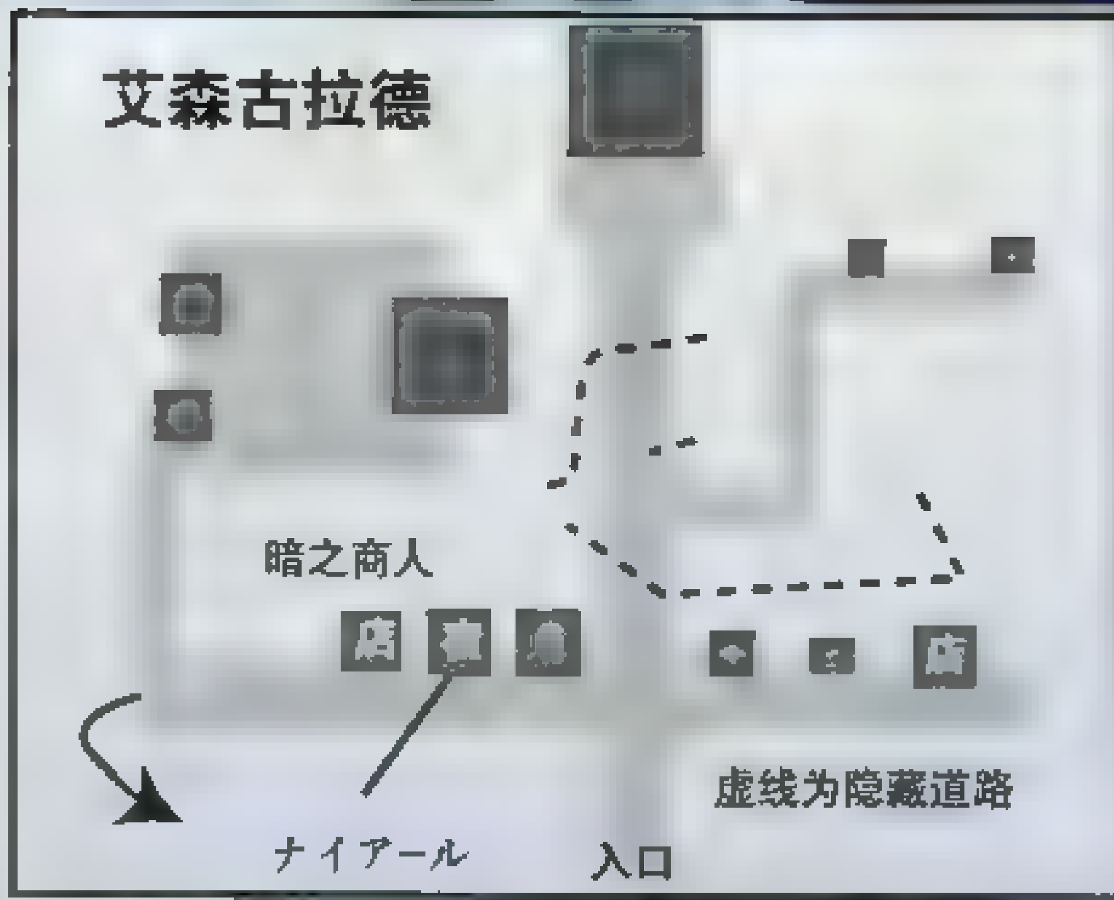
虽然是初次见面，但特莱什就对奈阿尔很有好感，也对他所说的艾森古拉德军很感兴趣，而奈阿尔也告诉他艾森古拉德军是靠MS保护他人的军队，并且还半开玩笑地问特莱什要不要加入。在前进的道路上忽然出现了志同道合的盟友，特莱什自然非常高兴，在与奈阿尔道别后两人回到了安杰利亚，向奥格兹报告了情况，顺便也拿到了酬金。现在特莱什急切地想去艾森古拉德找奈阿尔，不过他现在还不敢回玛丽那里，因为怕见到伊琦，分别时就很难受了。奥格兹告诉特莱什穿过绿野之砦马上就能到艾森古拉德，就在他们走出安杰利亚后不久，弗里茨发现一台MS正向他们这边前进，不过并没有敌意。当他们看清来的人是谁时大吃一惊，原来是伊琦驾驶着扎古Ⅱ赶来了！她要求与特莱什两人一同旅行，因为这样有可能会让她恢复记忆，虽然特莱什一开始极力阻止，但在伊琦的坚持下最后还是答应了下来。就这样，一支略有雏形的小小队伍开始了他们的冒险。

第四章 暗黑MS同盟

一来到艾森古拉德就被守门的士兵拦住了，虽然特莱什报上了奈阿尔的姓名并说明了来意但那士兵还是死活不放行，没办法，只好和他干一架了。闻讯而来的奈阿尔一看是特莱什立刻明白了这只是个误会，在听到特莱什有事情问他后他叫特莱什去MS部队的司令部找他。进入艾森古拉德之后弗里茨去收集情报，而伊琦则想四处走走，也许这能帮助她恢复记忆。

一进艾森古拉德特莱什就看到了MS部队的司令部，那红色的军旗是如此显眼。来到二楼，特莱什见到了奈阿尔，奈阿尔对于特莱什的到来非常高兴，而特莱什也有事情想问他。他将孤儿院发生的事件以及与弗里茨开始冒险的初衷还有从谜之士兵那里听到的乌拉吉·萨斯这个名字告诉了奈阿尔大尉。

“……”听了特莱什讲的一切奈阿尔并没有



有什么愤怒或是其他的表情，而是陷入了沉思。

“难道你……就是那个孤儿院活下来的……”像是在自言自语，又像是在提问，但那白色的面具正好掩饰了奈阿尔现在的表情，很快他就恢复了正常，并问道，“你是为了给朋友报仇才在找乌拉吉·萨斯（ウラジ·ザース）的？”

“奈阿尔大尉，难道你知道乌拉吉·萨斯的事情？”听奈阿尔这么说特莱什非常激动，他觉得果然来这里找奈阿尔没白跑一趟。

“只是传闻……”奈阿尔顿了顿继续说道，“你知道暗黑MS同盟（ダークモビル同盟）这个组织么？”

奈阿尔露出一个难以捉摸的微笑，向特莱什讲述了暗黑MS同盟的情况：这个同盟是潜伏在世界各地进行破坏活动的组织，而他们的头领就是乌拉吉·萨斯。同盟有4个将军，但现在4个将军的行踪不明，不过目前最有力的情报就是马来港口（ポルトマーレ）的海盗，据说他们和暗黑MS同盟有关。奈阿尔还告诉特莱什，马来港口在艾森古拉德的南方，去那里应该能打听到一些情报。与此同时，弗里茨也告诉特莱什他得到情报，据说最近马来港口的MS被害剧增，看来应该就是暗黑MS同盟搞的鬼了。

Check Point

去艾森古拉德的贫民窟入口可以发生与弗里茨的事件，可以了解到他的一些身世。在艾森古拉德内还隐藏着一些道路，大都被许多遮掩物遮住了，比如箱子之类的，看似不能走其实可以通往其他地方，都是拿道具。另外，到了艾森古拉德之后就可以对MS进行改造了。

来到马来港口（ポルトマ　レ），先去独角兽同盟基地的二楼找管理员，他现在正在为大量出现的海盗感到头疼，特莱什当然很爽快地接下了击退海盗的任务。管理员告诉他马来港东边的军事港口遗迹有海盗的基地，知道地点后特莱什赶紧与发弗里茨和伊琦展开了行动。向东行来到了港口，在这里他们遭到海盗MS的袭击，虽然特莱什击退了他们，但他感到这些MS与之前遇到的有些不同。就在众人越来越深入的时候，伊琦感应到了一股强大的力量，这时一台ゾック从海上袭了过来，驾驶它的正是暗黑MS同盟的四将军之一——怒涛的维巴。众人好不容易将其击败，但伊琦对自己这种能预先感知的能力产生了怀疑。回到马来港的独角兽同盟，特莱



什将击退海盗的事情告诉了管理员，管理员对此很高兴，这次的行动让特莱什得到了很多情报，他决定回艾森古拉德将自己知道的告诉奈阿尔。

当特莱什来到艾森古拉德将情况禀报给奈阿尔之后，奈阿尔对特莱什能够击败暗黑MS同盟的四将军之一赞许有加，并将老虎和门卡Lv1给了特莱什，并且告诉特莱什，有了这门卡就可以进入艾森古拉德旁边的G系统02了。来到G系统02，一进去伊琦就感到一种熟悉的感觉，但还是想不起什么。当他们进入G系统中心的，忽然G系统自己启动，一台大魔从里面走了出来。就在众人准备迎战时，大魔并没有发动攻击，而驾驶大魔的驾驶员也作了自我介绍，他名叫伽本加（ガベンジャー），他的目标也是暗黑MS同盟，而他之所以出现在这里是因为他为了与暗黑MS战斗在这里造机体而已。既然志同道合那就是同志了，伽本加在拜托特莱什去一趟艾尔德桑尼亚（エルドサムニア）后就匆匆离开了。虽然只是一面之缘，但既然大家的目标相同那就要相互帮助。弗里茨告诉特莱什艾尔德桑尼亚在非洲大陆，要到那里必须穿越马来港口西边的热砂之砦（热砂の砦），既然知道了地点，特莱什准备马上前往。

Check Point

与ゾック战斗时要注意它的炮击，防守反击是首要的。拿到老虎的情报后就可以在G系统进行机体创造了。另外，现在已经拿到了Lv1的门卡，那么可以回月之方舟将以前锁着的门打开（只能打开Lv1的门）。拿到扎古Ⅱ强化型的情报后可以去G系统进行制造。

第五章 激斗让疑虑加深



刚来到热砂之砦的门口，就有一个女战士驾驶着吉姆·指挥官专用型（ジムコマンド）出现了，虽然特莱什极力说明但对方显然不会给他辩解的机会，没办法，只好用拳头说话了。将她击败后，特莱什才有时间向她解释一切，而那名女战士似乎也发现自己弄错对象了，她自称为托蕾米（トレミー），正在寻找一起打倒暗黑MS同盟的同伴。虽然被击败了，但她却说这不过是测试特莱什几人是否有资格当同伴而已，暂且不管这话的真实性有多少，但多了一个同伴总要好些。

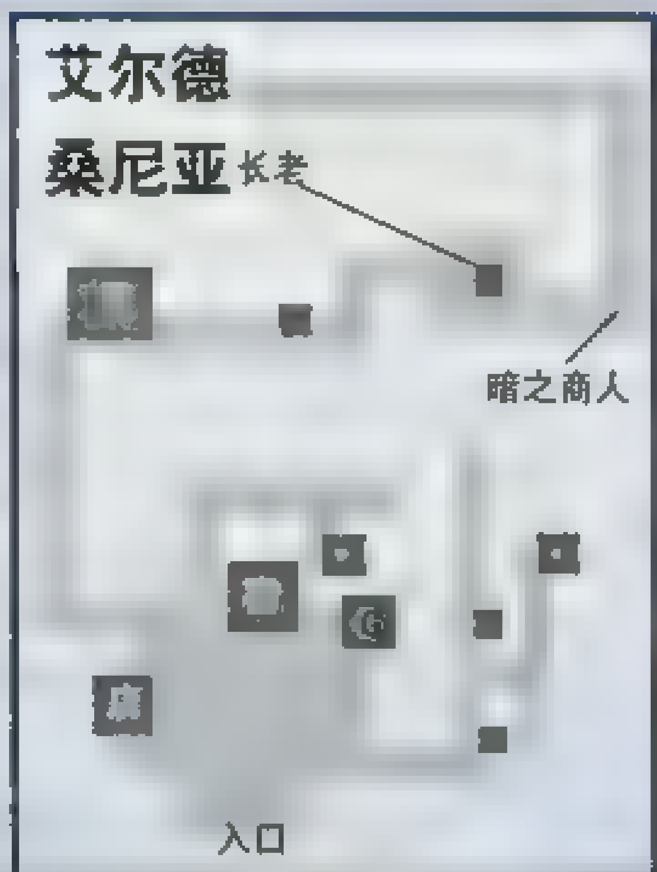
出了热砂之砦向西南方向前进就能找到艾尔德桑尼亚了，这里看起来是个位于沙漠内的破旧小村。一进村就有一名美女走上来询问，在知道了特莱什的身分后她告诉特莱什她是伽本加的朋友，现在伽本加正身处暗黑MS同盟的基地，不过她并不知道基地在哪里，而这里的长老也许知道。来到村子最里面的长老家，还没等特莱什问什么，他就猜到了特莱什是在寻找一名高大男子，当然，这只是玩笑，因为他是从伽本加那里得知有个少年会来的。长老告诉特莱什暗黑MS同盟的基地

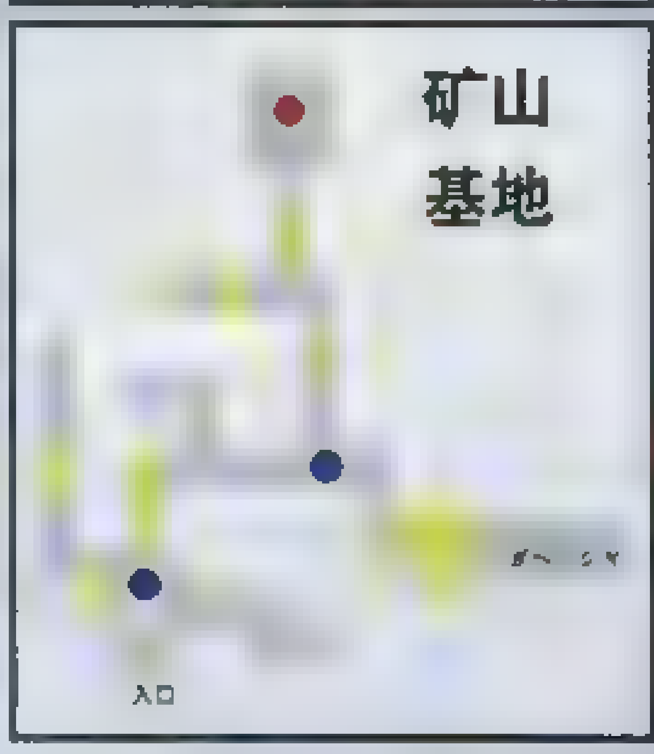
豆知识二： 后期可以在记录点交换同伴时是可以回复TP的，所以在迷宫中TP不够的情况下可通过此方法回复同伴的TP。

在很远的南边的矿山基地，并且将地点标在了地图上（按 SELECT 键打开地图可以看到）。

Check Point

艾尔德桑尼亚里面也有许多隐藏道路，比如长老家的旁边、木箱的后面都是，并且长老家旁边的隐藏通道里有MS商人，从他那里可以买到MS的情报。虽然完成该事件可以拿到，但最好现在就造一台钢加农（ガンキャノン）出来比较好。





来到矿山基地内部，特莱什一眼就看到伽本加，但伽本加却大叫特莱什不要过去，因为这是一个陷阱。就在特莱什还没反应过来时，一个凶恶的男人出现，并派出大量MS堵住了出口，看来要想冲出去只能强行突破了。在突破重围后伽本加也告诉了他来这里的原因，原来他收到了暗黑MS同盟将对艾尔德桑尼亚发动总攻击的消息，那现在的首要任务就是返回艾尔德桑尼亚。此时伊琦又感应到了一股强大的力量，这次出现的是刚才那个凶暴的男人，他是暗黑MS同盟四将军之一的赛因，他说他们的目的是拯救这个世界。显然这样的话对于特莱什而言不过是废话，他现在知道的只是要将眼前的人打倒！

赛因虽然被击倒了，但他临死前却说出乌拉吉·萨斯居然在艾森古拉德，这让特莱什大吃一惊，没想到事情会向这样奇怪的方向发展，但现在的首要任务是拯救艾森古拉德。

Check Point

矿山基地里面会出现金属扎古（メタルザク——汗，这是在向《DQ》致敬么？），经验值高达2000，虽然HP只有40但它与金属史莱姆一样皮糙肉厚，只能靠必杀才能打倒，而且金属扎古也很容易逃跑。

赛因驾驶的ザメル火力很强劲，但它的攻击大都是实弹系，所以用弗里茨的实弹系攻击无效的Boost技就能轻松防御。

第六章 飞吧！GUNDAM！

火速回到艾森古拉德的特莱什一行发现这里已经陷入了战斗之中，在门口他们遇到诺因斯·伦撒（ノインス・レンザ）少佐，这名女性军官一开始并不相信特莱什所说的话，但在特莱什的极力劝说下最后还是相信了，并加入了队伍。现在艾森古拉德的指挥系统已经混乱了，目前的首要任务是找到业生中将（ソウセイ中将）与其合流，这样才有可能打开活路。



要塞中现在已经全是敌人，而艾森古拉德的防御也在一层层被瓦解，这时伦撒少佐说出了奈阿尔大尉不在的话，原来他为了造出某台机体去日本的遗迹调查去了。一听到日本，伽本加立刻就想到奈阿尔大尉是不是造高达去了，那是在大破坏前的历史中登场的传说中的MS。但是现在的当务之急是和业生中将合流，在找到他之后将场景内的敌人全部击倒后本以为平安无事了，但此时敌人的大量增援到达，发动了疯狂的进攻。面对如此多的敌人，伦撒少佐已经失去了信心，但特莱什坚信奈阿尔会回来救他们。就在这时一台白色的机体从天而降，它那压倒性的战斗力将所有的敌人瞬间消灭，面对如此强大的MS，所有人都惊呆了。在强大的白色恶魔面前，状况发生了戏剧性的逆转，但在敌人中并没有出现乌拉吉·萨斯的身影，与暗黑MS同盟的战斗还没有结束。

第二天，特莱什来到了总司令部，达斯塔夫总帅对他们的表现赞许有加，并对特莱什给予了嘉奖。在出总司令部的时候，一个胖胖的自称达特·阿克塔的大佐给特莱什提出了善意的“忠告”，说军中有人对他们不是很友善，但特莱什并没有介意。

一出总司令部就有士兵前来告诉特莱什奈阿尔正在找他，前往奈阿尔所在的军司令部后奈阿尔带来的惊人的消息，原来暗黑MS同盟的老巢已经找到了，就在东北方的山岳基地。现在奈阿尔希望特莱什帮他找出帮助暗黑MS同盟的武器商人，不过这帮家伙都是在黑市（ブラックマケット）活动，而他们的首领叫万卡斯（ヴァンガス）。

Check Point

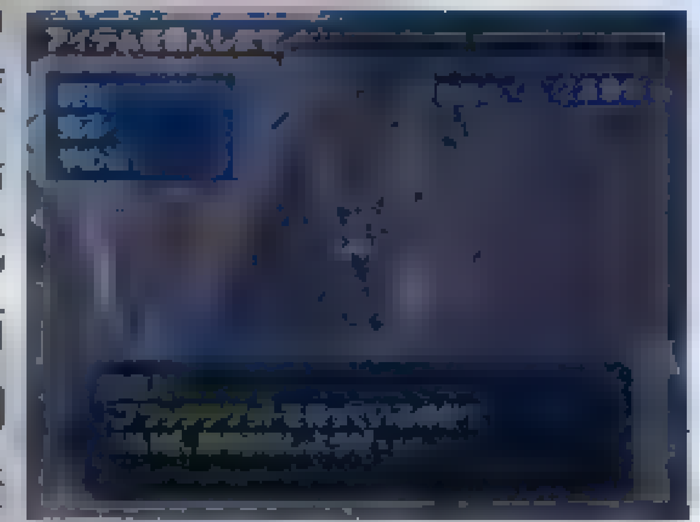
与奈阿尔对完话后，他会叫玩家在勇士（ゲルググ）和强人（ギャン）之间选择，建议选择强人来强化主角的实力。

第七章 被称为师匠的G

虽然特莱什很干脆地接下了任务，但对黑市还是没有头绪，这时弗里茨告诉他玛俪可能知道，因为她是那里的常客。对于此事特莱什很是惊讶，因为他从来没听说过玛俪还有那种能耐，不过这是现在惟一的希望了。来到玛俪的家，伽本加在看到玛俪后很激动，一口就说出了玛俪的真实身分——独角兽同盟的初代长官、架空历史学的权威！托蕾米听后大吃已经，要知道独角兽同盟可是50年前建立的，那么玛俪的年龄……（汗死，玛俪那身材是一个老太婆的身材么？）特莱什赶紧说明了来意，询问黑市的事情，当问及万卡斯时，玛俪的回答却很让人惊讶，她说万卡斯并不是个坏人，不过她还是希望特莱什自己去确认，于是将黑市的入场券给了特莱什。并且她还叮嘱特莱什无论如何也要保护伊琦，虽然特莱什不知道玛俪为什么会这样说，但也还是答应了下来。

Check Point

带着黑市的入场券到艾森古拉德的贫民窟找里面的商人，他会卖ゲルググ、ギャン等机体的情报，如果有多余的钱还是做一台吧。



▲此人就是贫民窟的商人。

黑市位于大陆西北的半岛，从艾森古拉德向北，沿着海岸线向西行就能到达，来到黑市将入场券给看门的看了之后就可以进入黑市了。特莱什沿着道路来到小山丘的房子里，但一进房子就被识破了身分关进了地下室。虽然特莱什奋力反抗，但也无济于事。这时一名打败花哨的男人走了进来，他就是万卡斯。虽然身为阶下囚，但特莱什还是扬言要打倒他，这让万卡斯感到很有趣，他居然下令放了特莱什，并且告诉他自己并没有与什么暗黑MS同盟有什么来往，虽然他们是空贼，但却有自己的荣誉心。这些话让特莱什很吃惊，忽然一个手下急匆匆前来报道，说暗黑MS同盟攻击了黑市的势力范围，特莱什一听马上说要加入。

一切准备好之后与万卡斯对话，他带着众人乘坐格乌来到了G系统03。进入G系统03的MS制造室，眼前的情景让人震惊，一台台MS被造了出来，而且还是以前没见过的类型。众人好不容易击败了这些MS，暂时停止了G系统，但疑问随之而来。G系统如果没人操作，就不会启动，如果要启动只有输入G系统的开发者里巴基·萨斯的身体情报，但里巴基·萨斯已经在上次大破坏中死亡了。就在众人疑惑不解之时，伊琦感到一股强大的力量，这时一台师将高达出现在了众人面前。（你的眼睛没看错，就是东方不败的师匠高达！）伊琦感应到那台师将高达正在呼唤她，但她拒绝了，但那个声音她却是如此熟悉，但又想不起是谁。伊琦忽然觉得自己有可能是特莱什的敌人，但特莱什却坚持伊琦是自己的同伴。

G系统03已经顺利停止，寻找武器商人的任务再开。万卡斯想到与暗黑MS同盟有交易的武器商人有一个人的嫌疑最大，那个人叫龙（ロン）。龙住在东边的东海城（トウハイ），要去就要经过山间之砦，但万卡斯有可飞行的格乌（ガウ），一切都不是问题。回到黑市休息了一夜，当特莱什醒来时发现不见了弗里茨的身影，他只留下一封信就离开了。虽然感到很可惜，但现在步伐不能停下来。与万卡斯对话后，众人开始向东北方的东海城出发。

第八章 它的名字叫高达！

还没进东海成万卡斯就闻到了女人的味道就先冲了进去，在武器店前找到他，发现他正因向一个女性格斗家搭讪而发生了争执。那名女性格斗家自称齐白凤（キ・ハクホウ），对万卡斯这种轻浮的男人很是不屑，但万卡斯外表虽然轻浮，但拳脚功夫却是一流，这倒让人很吃惊。

来到龙的住所，万卡斯以提出合作的条件为诱饵看对方的反应，但龙的态度却很坚决，拒绝了万卡斯的“好意”。但万卡斯并不死心，他决定

豆知识三：速度越快会心一击的概率就越高，所以让强力机师开速度快的强力机体是很实用的。

www.plumbook.cn

去问问村民，看看能不能从他们口中得到一些情报。工夫不负有心人，在街最里面的一间房子中（房外有一些小孩在玩耍），特莱什从一个小孩的口中得知了他在山里的遗迹中看到过龙的情报，那个地方叫皇龙峡谷（オウリュウ峡谷）在东海城的西边。小孩将地址标在了地图上，知道了地点，特莱什决定立刻前往。



向西行来到皇龙峡谷，一进去就碰到白凤，原来她是龙的保镖，不得已只有将她击败。但击败她后特莱什并没有继续进攻，而是劝她离开龙，虽然白凤很怀疑特莱什所说的话，但在特莱什的极力说得下她还是决定加入到我方，不过一旦发现特莱什所言有假，那就立马翻脸。来到皇龙峡谷身处，众人找到了基地的入口，白凤这才相信特莱什所言非虚。这时空中传来巨响，一台巨大的阿普萨拉斯从天而降，而驾驶他的正是龙。此时的龙说出了自己的真正身分——他就是暗黑MS同盟四将军之一的神速之空龙，武器商人不过是他的假身分而已。看来一场恶战在所难免了。

Check Point

在东海成与伊琦和托蕾米对话都会发生情节。

阿普萨拉斯的攻击很强，当显出是BST攻击的时候就要选择防御，另外，由于阿普萨拉斯的攻击大都是光线武器，所以可以用伽本加的ビーム・フィールド来防御光线的进攻。

空龙死了，特莱什决定先回去向奈阿尔报告一下，然后决定之后的行动，白凤也决定回东海将空龙的真面目告诉所有人。回到空贼的基地，特莱什想邀约万卡斯加入，但万卡斯拒绝了，但却将自己的机体留了下来。

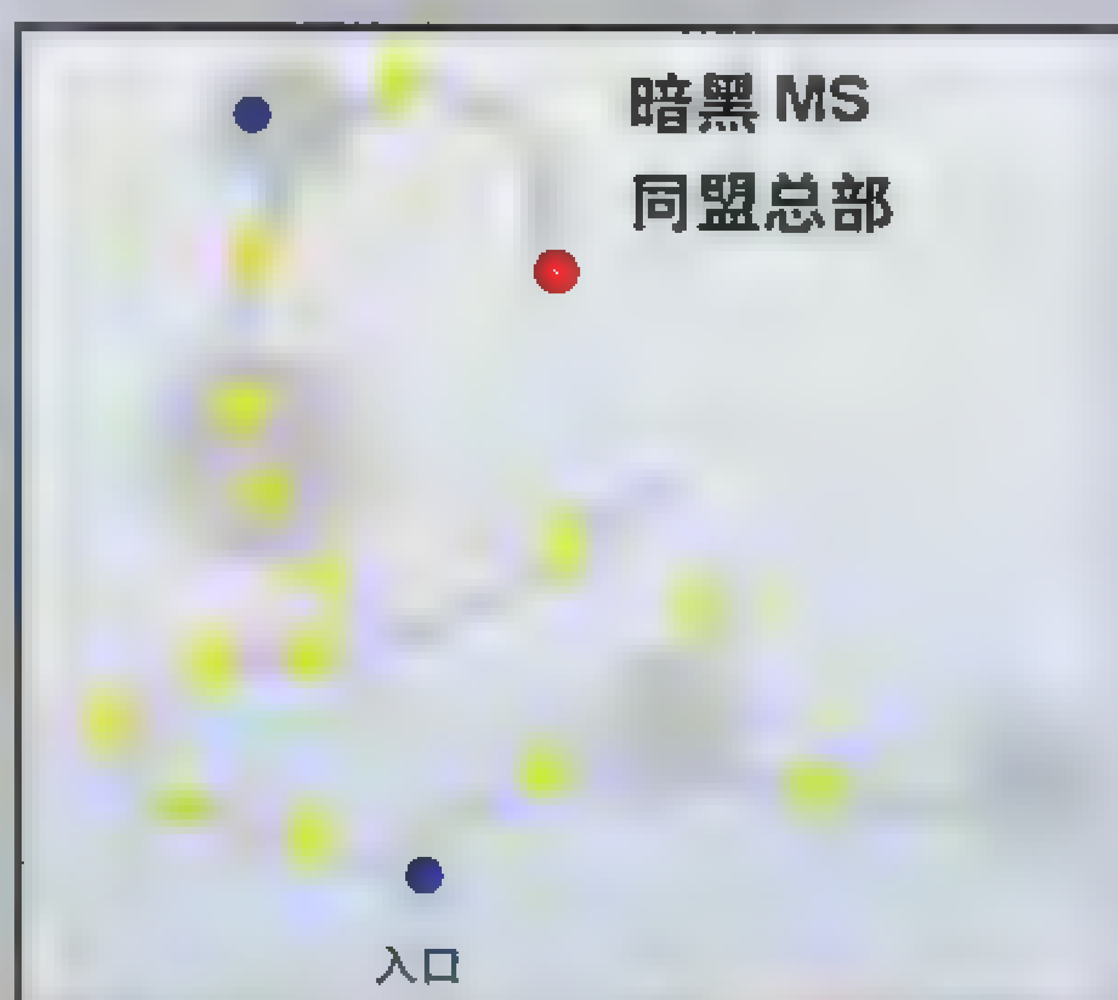
回到艾森古拉德，一进去就发现伽本加在和艾尔德桑尼亚遇到的美女奥林匹亚在谈些什么，原来她是独角兽同盟的情报人员，是伽本加的同伴，而伽本加也是独角兽同盟的情报人员。

特莱什找到奈阿尔将这段时间来发生的事告诉他，并且澄清了万卡斯不是与暗黑MS同盟合作的武器商人。听了特莱什的报道，奈阿尔觉得现在时机已经成熟，可以向暗黑MS同盟发动总攻击了，他提出让特莱什加入帮助的请求，特莱什当然一口答应。但一提到乌拉吉·萨斯这个名字，奈阿尔的脸色有些异样，但他很快就恢复了正常，让特莱什去休息一下。

与楼下宿泊的服务员对话就能选择休息，在休息了一夜之后，终于，决战的日子到来了。当特莱什刚一出门，同伴们就带来艾森古拉德军与暗黑MS同盟已经展开激战的消息，事不宜迟，马上前往！而此时托蕾米却觉得总感觉在哪个地方见过奈阿尔大尉，但就是想不起来了。此时奈阿尔进来将众人叫到了会议室布置任务，这次任务艾森古拉德军起引诱的作用，而奈阿尔带领特莱什秘密潜入敌人总部内部打倒最后的敌人。与艾森古拉德军合流的地点在东北方的极寒之砦，而在出发之前奈阿尔让特莱什去地下设施（HANGAR）一趟，原来奈阿尔将高达送给了特莱什，有了这个那就如虎添翼了。

第九章 哀战士

向东北方前进，穿过极寒之砦来到了艾森古拉德军的前线基地弗尔达斯特（フォルダスト），在司令部见到了业正中将，在进行了短暂的军事会议之后，潜入任务正式开始。暗黑MS同盟的基地在弗尔达斯特的东边，业正中将已经开始了阳动作战，特莱什也开始从雪山前进。虽然大家的行动都很隐秘但最后还是被一名驾驶比格扎姆（ビグザム）的壮汉发现，特莱什将他认成了毁灭孤儿院的凶手乌拉吉·萨斯，但壮汉却说自己叫巴斯里（バスリー）。这时奈阿尔发话了，他也否认了那个壮汉是乌拉吉，当巴斯里看到奈阿尔的样子时大吃一惊，特莱什虽然不敢承认，但从巴斯里的样子来看他已经猜到奈阿尔就是乌拉吉·萨斯了。奈阿尔——不，现在应该叫他乌拉吉·萨斯了——给予了肯定的答案，现在他借特莱什的手消除暗黑MS同盟这个障碍，所以也不再隐瞒。当他揭下面具时，托蕾米发现他正是多年前自己以为已经死去的哥哥。这时在乌拉吉的身后出现了神龙高达、死神高达以及那个在G系统中出现的вю将高达，更有一台巨大的精神力高达出现了。



Check Point

对比格扎姆时伽本加的防光线攻击的ビーム・フィールド非常实用，用这招可以说让战斗变得很轻松。

为了掩护特莱什逃走，伦撒少佐决定留下来牵制住他们，而当他们逃到隧道中时伽本加在外面关上了阀门。伽本加告诉特莱什，现在去美洲的独角兽同盟的总部，从东边的地下通路前进，而他在留下来抵挡一下。当特莱什冲出隧道时，伊琦感到伽本加的气息消失了……

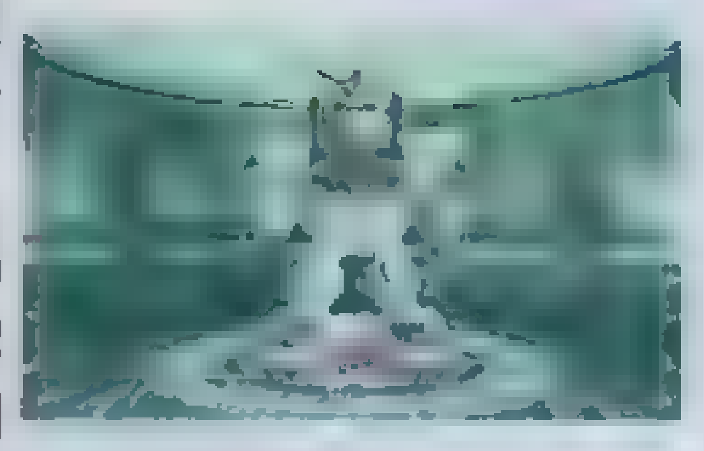
接连的战斗和逃走让人精疲力尽，伊琦已经露出疲态，托蕾米见状叫众人去南边的一个被遗忘的小村，这里是托蕾米所居住的地方。在这里稍作休息后第二天从管家那里得到Lv2的门卡后向东北方的地下通路前进。在穿越通道时伽本加的机体突然从后面跟了上来，而驾驶它的却是巴斯里，而这次他是来加入特莱什的。巴斯里带来个更令人吃惊的消息——乌拉吉的目的是引起第二次大破坏！（昏，这是《EVA》么？）而特莱什也回想起救伊琦时伊琦说过破坏世界的话。

从地下通道出来后向南走就来到了独角兽同盟的总部，来到总部迎接他们的是伽本加的好友奥林匹亚，当她得知伽本加战死的消息非常悲伤。不过她带来的消息更让人心寒，独角兽本部不会协助特莱什，只是奥林匹亚个人的帮助，因为艾森古拉德的达斯塔夫总帅正在抓他们。奥林匹亚先让他们进屋再谈，她告诉特莱什，伽本加在之前一直在寻找能对抗乌拉吉的力量，他将此事委托给了奥林匹亚，现在奥林匹亚终于有头绪，那新的力量就是——Z高达！（小姐，你这不是在开玩笑吧？Zeta够用么？）但Zeta的情报并未收集完全，不过如果有高达、高达MK－Ⅱ和百式就行，现在高达已经在特莱什那里了，而高达MK－Ⅱ在奥林匹亚手上，惟一缺的就是百式了。

新的希望又在众人的心中萌芽，他们决定一试，也许这是能扭转战局的关键。

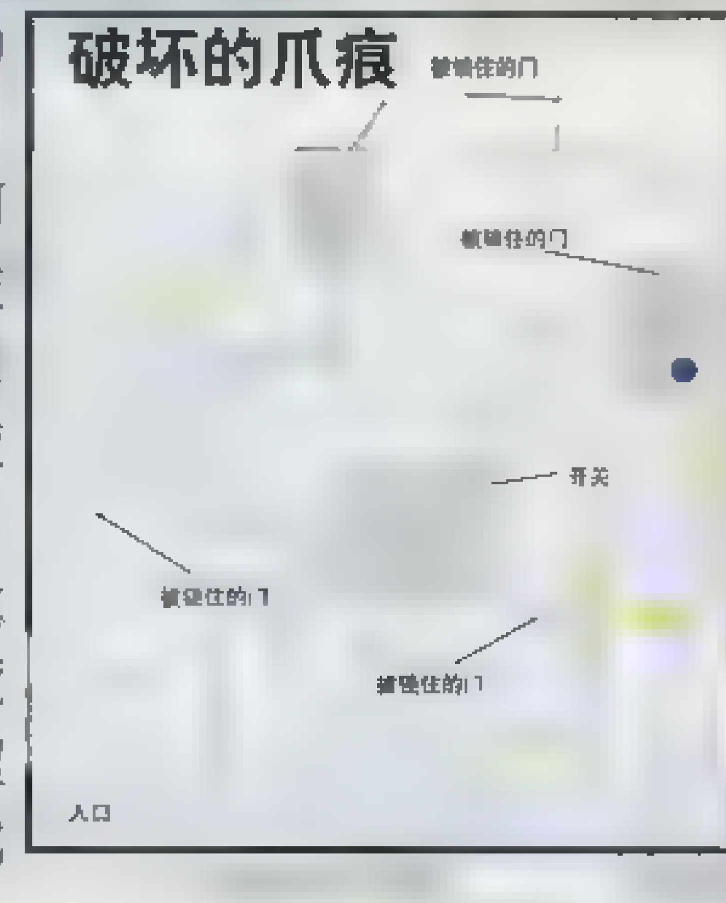
第十章 新希望

在独角兽同盟总部的南面特莱什找到了G系统04，并在里面造好了高达MK－Ⅱ，不过他们出来的时候遭到了伏击，而带领队伍的正是曾经提醒过特莱什军中有人对他抱有不满的阿克塔大佐。当特莱什冲出包围后发现最后还是被阿克塔和其手下围住了，这时一台神秘的机体将阿克塔的手下尽数消灭，原来是弗里茨驾驶新机体前来增援了。现在形式立刻发生了逆转，于是阿克塔只能坐卡碧尼进行反击（怒，居然敢坐哈曼女王的机体！），但失去了支援的他已是强弩之末，很快就败下阵来。



在返回独角兽总部的路上众人看到一台熟悉的机体，那就是万卡斯的格乌，不过现在似乎被击坠了。众人走近一看，万卡斯果然在，在听了特莱什讲述了发生的事情后万卡斯也毅然加入了队伍。当一行人回到独角兽同盟总部时，奥林匹亚立刻警告他们不要进来，因为这里已经布满了艾森古拉德的军队，她叫特莱什去迪更斯洛克（ディギンズロック）找一个叫阿斯特纳（アストナ）的男人，他会提供帮助。

迪更斯洛克位于美洲大陆的东海岸，这里的造型就像个G系统一样，是一个充满机械的地方。来到2楼找到阿斯特纳，他给了特莱什Lv3的门卡（カードキ－L3），有了它就可以打开迪更斯洛克东北方的废墟破坏的爪痕的门了。现在阿斯特纳已经收集了49个百式的情报，最后一个很有可能在那里。一进破坏的爪痕就看到那台跟着乌拉吉的神龙高达，而驾驶神龙高达的少年正是杀死伽本加的人，但他说了几句话就



豆知识四 游戏通关后存档、读取存档可以再挑战最终BOSS，由于打败最终BOSS可以得到ツインバスターライフル，这样一来就可以无限拿ツインバスターライフル了。

消失了。找到百式的情报后回到迪更斯洛克，这时阿斯特纳的助手很慌张地叫特莱什去大型荧光屏，到了那里发现阿斯特纳已经站在了屏幕前，而屏幕上俨然是乌拉吉。乌拉吉在作宣战仪式，现在他向全世界下达了挑战书。

为了阻止乌拉吉，特莱什决定去艾森古拉德。先从阿斯特纳那里拿到了百式，接着就是前往艾森古拉德了。一出迪更斯洛克就看到修好的格乌，众人立即前往艾森古拉德，但现在艾森古拉德被一层防护罩保护着，根本就无法进去。忽然伊琦想到玛丽估计会有办法，(的确，这个老巫婆什么都会，不知道她还藏了什么秘密武器）来到玛丽的家，果然她对此很清楚。为艾森古拉德的防御罩提供能量的能源在4个砦里，破坏了4个砦就能进去了。虽然有可能会遇到以前的同伴，但现在局势也没办法了，首要的任务就是阻止乌拉吉。

Check Point

从玛丽家出来后就可以自由操纵格乌在世界各地飞行了，此时可以先去一些地方收集一些机体和道具强化一下自己，首先可以去月之方舟（ムーンアーク）用Lv3的门卡打开Lv3的门拿到沙漠高达，这一定要拿，因为打山间之砦的天剑绝刀时没有沙漠高达比较难打。

从东海城那个方向进山间之砦，在这里众人遇到了有业正中将驾驶的天剑绝刀，此时的他似乎已经被什么东西控制了，不得已只能打败他了。天剑绝刀的攻击力很高，ウィンドファイアー更是高攻击力，而且还会自动回复HP。首先先防守蓄EN，然后再一口气进行攻击，特莱什的全员HP回复的特技要善加利用，最好还提升我方的攻、防能力。击败业正中将出山间之砦，阿斯特纳来了消息，Z高达已经做好，万卡斯决定开格乌去拿。接下来是去绿野之砦，从月之方舟的方向进去，这时白凤出现了，她驾驶着闪光高达加入了队伍。

再往砦里走了一阵，那个驾驶师将高达的谜之少年再次出现在了众人面前，在给了伊琦几个恢复记忆的提示后，他招来一大群敌人就离开了。在砦里他们遇到了伪师将高达，它的格斗能力超强，而且攻击力很高，要时刻注意防守，一旦发现它有BST，就要立刻防御。击败伪师匠高达后绿野之砦的能源供给也切断了，下一个目标是位于北方的极寒砦。从弗尔达斯特（フォルダスト）方向进去，正要进去就传来了万卡斯的消息，看来他已经拿到了Z高达。一到玛丽家就看到了Z高达，而玛丽也决定帮助特莱什，这时可以在玛丽那里更换同伴、改造机体和更换机体部件了。

再次来到极寒砦，进去之后与阿克塔驾驶的狮王争霸决斗，还是老战法，先蓄EN再进行强力的攻击，看到有BST的时候就防御。最后就是位于沙漠的热砂之砦了，一进去就被敌人包围，将它们击败后真正的BOSS笑傲江湖登场，而这次特莱什将要面对的则是伦撒少佐。不过伦撒少佐的运气显然比前面几个人好得多，尚且残留了一丝气息，于是特莱什赶紧将她带到了玛丽那里接受治疗。

经过玛丽的治疗伦撒少佐保住了性命，玛丽也查出伦撒少佐被DG细胞感染了，DG细胞是曾经未来世纪时代出现的最强最邪恶的兵器，恶魔高达造出的恶魔细胞就是DG细胞，被DG细胞感染的人就会狂暴化。

第十一章 悲哀的决战



4个砦的能源供给装置已经破坏，艾森古拉德的防护罩已经消散，现在特莱什要进艾森古拉德要塞与乌拉吉决一死战了。这时伦撒赶来了，看来她已经没有大碍。当众人来到要塞的广场时，恶魔高达出现了，与之一起出现的还有几只高达头。恶魔高达会自动恢复HP，而且还会复活高达头，还是采用防守反击的方法比较稳妥。不过虽然恶魔高达被击败了，但它的自我增值能力很快就会让它再次复活。这时，驾驶恶魔高达的达斯塔夫总帅用自己最后的意志叫特莱什给自己最后一击，而面对自己尊敬的长官，伦撒少佐亲手结束了他的生命，这也是对他的尊重。

达斯塔夫在死之前告诉特莱什新萨斯在艾森古拉德的地下仓库，为了铲除这帮残余，特莱什决定闯一下。途中击退了神龙高达，当来到最底层时特莱什发现在他面前出现的就是当年烧毁孤儿院的黑色MS，看来当年那个人就是乌拉吉了。乌拉吉面对特莱什的质问并没有否认什么，只是拔出了光剑，看来只能用拳头说话了。乌拉吉的能力超强，攻击力也很高，1000以上的伤害是常有的，所以看到他有BST的时候一定要防御以将伤害减到最小。

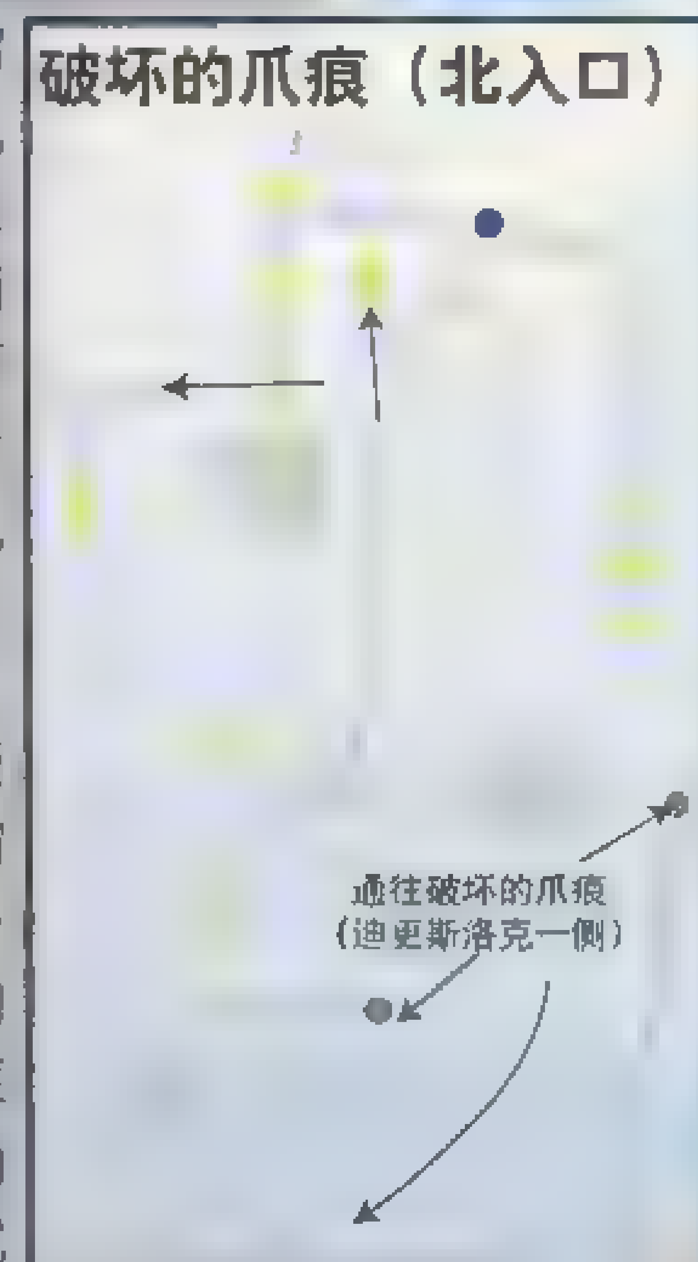
战败的乌拉吉承认了自己的失败，但神秘少年塔卡却不这么认为，因为他们找到另一个取代萨斯家族启动月之系统的Machina Sapiens，而那个人就是伊琦。塔卡运用自己的力量抓走了伊琦，只留下一脸惊讶的特莱什呆在原地……

虽然这场战争结束了，但特莱什的战争还在持续。他从玛丽那得知所谓Machina Sapiens就是G系统制造出来的人工生命体，但他们跟一般人一样也有自己的感情。这时万卡斯驾驶格乌前来，玛丽将ZZ高达的情报交到了特莱什手上。

万卡斯带来了新的消息，新萨斯的秘密基地已经被发现，位于非洲大陆山岳地带的死火山喷火口处。来到死火山，这里发出了强烈的能量反应，看来秘密基地就是这里了。将几处开关打开后继续前进，但没走多远那台精神力高达就出现在了特莱什的面前，而驾驶它的却是一个小女孩。当小女孩报上姓名时让托雷米有些吃惊，那个女孩居然是拉皮丝·萨斯（ラピス・ザース），是与自己有血缘关系的堂妹。在将拉皮丝打败后她逃掉了，于是大家继续前进，这次出现在他们面前的是驾驶神龙高达的少年缇克。在将缇克打败后，特莱什终于来到了火箭发射场，但为时已晚，火箭已经升空，新萨斯的成员都飞向了月球，而精神力高达再次出现在了众人面前。这次变为MS状态精神力高达威力上升了一个档次，老办法，防守反击是对BOSS战的不二法则。

在将精神力高达击败后，特莱什顺利地救下了拉皮丝，并将她寄放在了玛丽那里，虽然玛丽觉得特莱什怎么老是捡女孩子回来有点不满，但心肠好的她还是收留了拉皮丝。

终章 无尽的明天



为了上宇宙必须要有宇宙飞船，而目前能造宇宙飞船的只有迪更斯洛克的阿斯特纳，但阿斯特纳对造宇宙飞船也无能为力，但他提供了情报，也许独角兽同盟的长官知道宇宙飞船的做法……有了这个线索自然方便了，特莱什火速赶到独角兽同盟的总部找到奥林匹亚，她也感到事态的严重性。来到管理总部，在3楼找到夏尔波恩长官，一开始他并不赞同帮特莱什造飞船，因为这只能因来新的大破坏，但在奥林匹亚和特莱什的极力劝说下他最后还是答应了，并将门卡Lv4(カードキ－L4）交给了特莱什。有了这个门卡就可以尽破坏的爪痕的重要区域，在那里会拿到宇宙飞船的情报，但这次进入破坏的爪痕的入口并不是原来那个，而是位于它北边的另一个入口。

途中回一次玛丽的家，这时拉皮丝的记忆已经恢复，她也恢复了正常，与此同时也正式加入为同伴，并且得到新机体卡碧尼。(马上改成哈曼女王的白色！）

Check Point

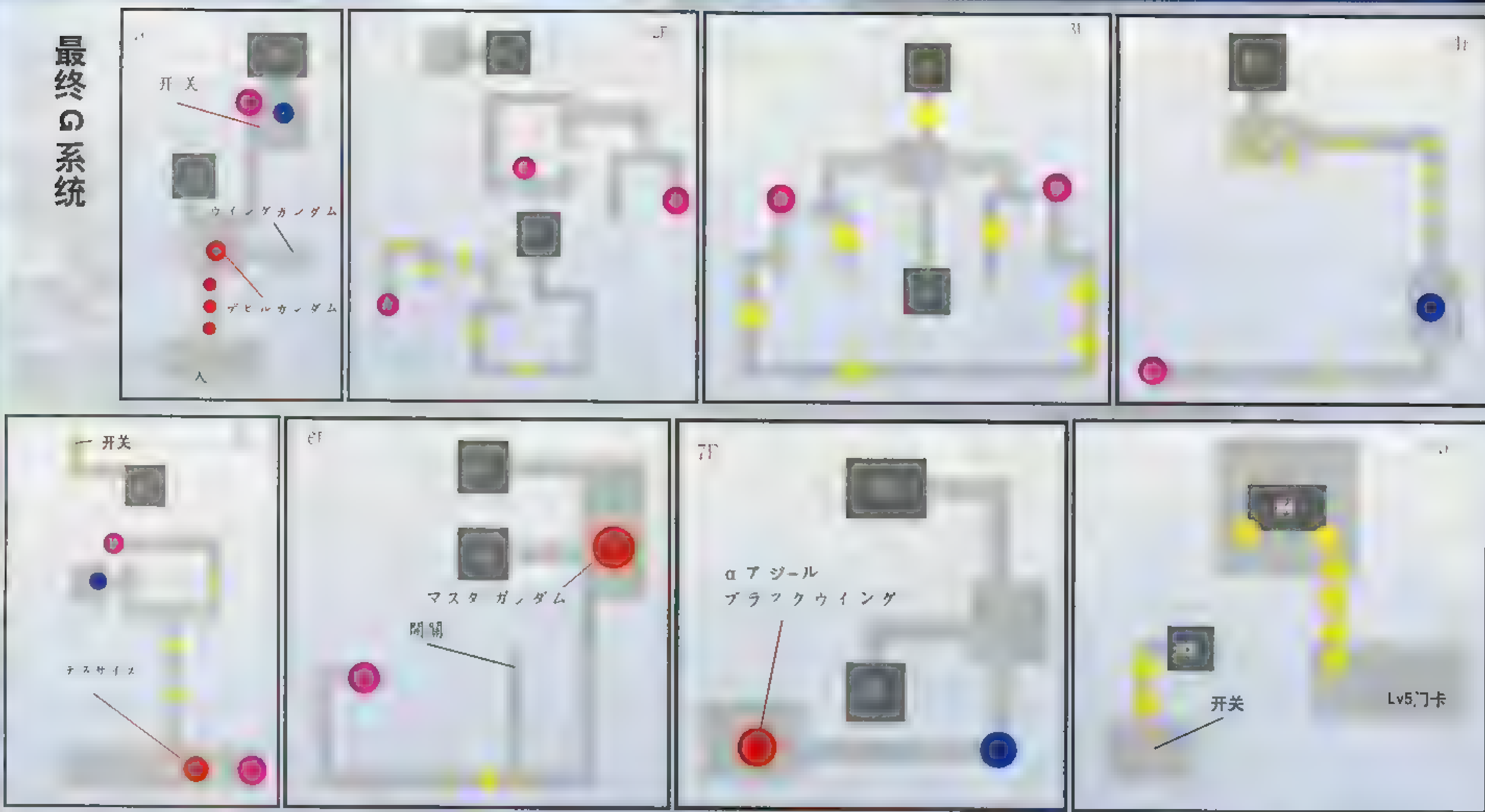
独角兽同盟内部开放后可以找到许多隐藏的地方，比如在港口向右走就能找到一个行商人，从他那里能买到机体的情报。

破坏的爪痕另一个入口在原来那个入口的对岸，但入口被一片森林包围，只能将格乌停在森林西边的一块空地上穿过走过森林才能到达。在这里收集完99个飞船的情报后回到独角兽同盟总部，这时玛丽和阿斯特纳也前来帮忙造飞船。第二天特莱什一走出独角兽同盟总部，一架神气的白色木马已经停在了外面，有了它终于可以飞上月球了！

真正的最终决战开始了，一切都将在最终的G系统中完结。塔卡已经在这里恭候多时，一进最终G系统就是面对狮王争霸、笑傲江湖、天剑绝刀，第四个则是由伊琦操纵的恶魔高达。击败恶魔高达后特莱什解救了伊琦，并且在全屏中拿到了飞翼高达！

豆知识五 当把敌人资料全收集齐后再次与アンジェリア的グールド博士对话他会给你"内藏型G系统"，其效果为EN回复量增加

最终G系统



Check Point

最终G系统一共有7层，以第7层为目标前进，途中的开关要全打开，这样B1F和7F的门才会开，在B1F中还会拿到重要道具Lv5门卡（カードキーL5）。

现在塔卡的手下只剩一个乘坐死神高达的马弗迪了，他引诱着特莱什让他陷入了陷阱，并且马弗迪还告诉特莱什，当年毁掉孤儿院的并不是乌拉吉，而是他。就在特莱什只能孤军奋战时，一个熟悉的声音响起，前来支援特莱什的居然是奈阿尔！但在将伏兵击退后他却飞快地离去了。特莱什继续前进终于找到了马弗迪并将其击败，但马弗迪临死前却说出塔卡已经的准备工作已经完结，大破坏就要开始了！

当他们来到6F时，塔卡驾驶师匠高达出现在了他们面前，虽然这台机体号称格斗的尊者，但还是败在了特莱什手上。就在众人欢呼雀跃时，伊琦感到塔卡还活着。这次他驾驶的是α吉尔，面对火力强劲的α吉尔，防御是必须的，看到BST值很高时要注意HP的残量和防御，当他的HP被打到一定程度时供给会更强劲，全体浮游炮也很厉害，这时要多防御蓄EN，然后一举给予重创。当α吉尔倒下时，这时大家认为一切真的结束了，但塔卡却再一次站了起来，这次他乘坐的是黑色的并闪着血红色光芒的零式飞翼高达！（小邪语：不要以为你换个颜色就认为比希罗大人酷！差得远呢。）但这时奈阿尔却突然出现了，他的加入让我方的实力大增！果然沙扎比就是强！但是，黑色零式飞翼更变态！它的攻击其威力大得惊人，要时常用光线攻击防御。另外，当它的HP到一定程度是会发出强力的BST技破坏的序曲！此招伤害在2000左右，并且是在我方防御前发动，所以要时常保持HP是全满的状态！

虽然塔卡被击败了，但大破坏开始了，月球被笼罩在一片扩散的能量中，但忽然，大破坏的范围越来越小，这时大家才发现，身边已经没了特莱什与伊琦的身影……

一个月后，一个求救信号让玛丽兴奋不已，她急忙召集在世界各地的所有曾经在一起战斗过的同伴。在一片广阔无垠的草坪，在他们面前，从那台红色的沙扎比中出现了两个令人熟悉的身影。这时他们才知道，有时候的确是存在奇迹这个不可思议的东西的……

自由冒险

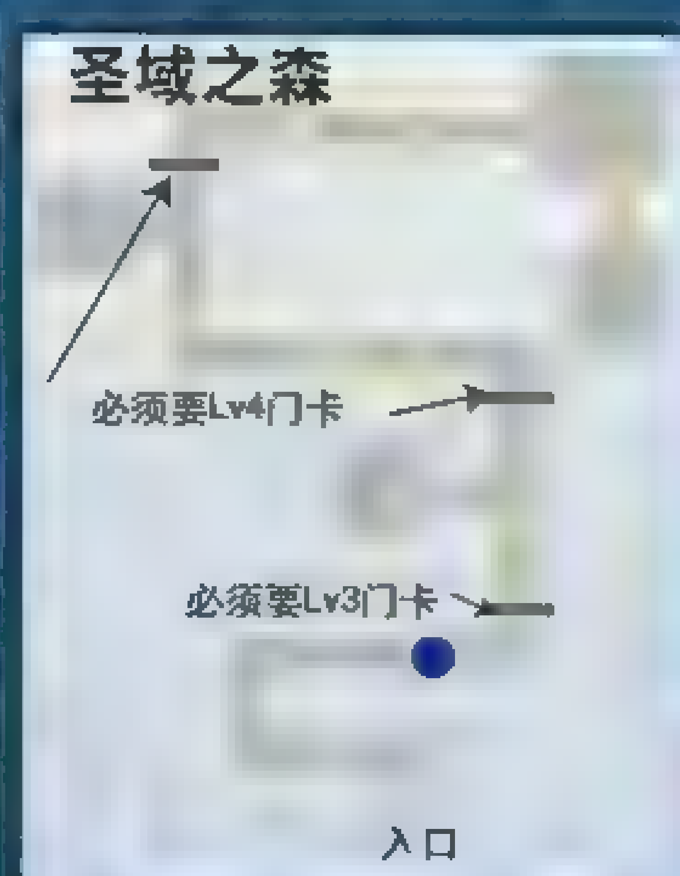
试炼之山



机动斗技场

利后获得フロントチャージ效果是在前排战斗时EN的增加量加1，マスターリーグ战胜利后获得ハイメガランチャー，チャンピオンリーグ战胜利后获得ハイパービームサーベル。当三个级别的战斗都胜利后，最

圣域之森



G系统05

月球

就是打开机关，总的来说难度并不高。

通关之后

通关之后读取通关存档可以继续游戏，这时玛丽发来消息说南极大陆出现神秘的G系统，这时奈阿尔直接成为同伴，同时得到沙扎比，并且特莱什以外的所有同伴都能自由交换了。

前往南极大陆的G系统78，在这里主要是为了收集师匠高达的情报，这个地方出现的敌人超强，即

3DM-SM

豆知识六 游戏中矿山基地的メテルザグ是前期练级的好材料（经验值2000），不过它们防御力超高，要打倒它们必须要会心一击才行。另外，到了后期，月面是练级的好地方，这里一仗一般可以拿1万多经验值，而且敌人不是太强

文 卡伦，沙罗 友情协力 纱迦



1996年9月27日，《樱大战》在SS上发售，一个传说自此开始
1998年4月4日，《樱大战2》在那个樱花烂漫的季节延续了那醉人的梦幻
2001年3月22日，《樱大战3》将我们导向了艺术及浪漫之都
2002年3月21日，《樱大战4》问世的同时也标志着一个传说的终结……
可曾记得，上野公园内樱花树下的初次碰面？
可曾记得，平安夜中的雪飞满天？
可曾记得，凯旋门下你我并肩作战？
又可曾记得，那心爱人儿的灿烂笑颜？
“花有开时，亦有谢时……樱大战，亦是如此吧……”
在上野公园内，望着随风轻轻飘落的花瓣，已卸下司令一职的米田一基曾微笑着如是说道。
不过，这既是一个时代的结束，也是另一个时代的开端……
在苦苦等待了3年的时光后，所有《樱大战》的FANS终于又等到了花朵再度绽放的时刻！

IT'S SHOW TIME!
纽约华击团，READY……GO!

[攻略透解] 樱大战V 再见，吾爱 SEGA AVG PS2

サクラ大戦V 系统彻底解析

基本操作

基本操作	
左摇杆	移动
十字键	移动
L1/R1	消去时钟／对话框
L2/R2	快速跳过对话（注）
□	查看明星照
△	选择收听广播或拍照
○	确定
×	取消
START	调出系统菜单
SELECT	查看从上次存盘点到现在的对话

注：通关后新增功能

SAVE说明

在《樱大战V》中，玩家除了可以在每一章节的间隙进行存档外，还能在游戏进行的过程中按START键调出菜单后选择“ゲームを中断する”生成一个中断存档，当生成中断存档后会强制回到标题画面。令人兴奋的是，这个中断存档并不像有些游戏那样只能读取一次，而是可以反复读取，这也为玩家提升女孩的好感度提升了极大的便利。此外，本作的存档画面中共有48个存档位置，而这些存档都会归在一个文件档案中，所以各位大可不用考虑记忆卡空间，放心大胆地进行SAVE就是了。

记录继承

如果玩家的记忆卡中有《樱大战 浓情之渊》、《樱大战3 巴黎在燃烧吗》以及《樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士》的存档的话，那么就可以在本作中继承这些记录。这会影响到一些特殊剧情的发生。此外在继承记录后，玩家也可以在ROMANDO那里从加山手中购得特殊明星照。

冒险模式 ADVENTURE MODE

LIPS系统

所谓LIPS，指的是Live Interactive Picture System的缩写，它不仅是《樱大战》系列的成名系统，也是这一系列最受欢迎的要素之一。在短暂的限定时间内，玩家必须要考虑到提问者的性格喜好，当时所处的环境，其他人在听到你的回答后会出现的反应等情况再从选项中做出正确的抉择。此外需要提醒各位的是，等待限定时间结束的“沉默不语”也是你的选择之一哦。

好感度

在游戏中，玩家可以通过LIPS以及自己所采取的行动来影响到各位女孩的好感度。好感度不但影响到女孩在战斗时的能力值，更是会影响到玩家最终会进入与哪位女孩的结局（在第七章时，玩家可以从好感度最高的三位女孩中选出一名并进入该女孩的结局路线）。在此次的攻略中，我们将会为大家标明在各个事件中提升好感度的最佳选项，请勇敢地去追逐自己心目中那位完美的女孩吧！

提升好感度的方法

1. 正确的LIPS选项
2. 在战斗中对同伴使用か[illegible]并成功
3. 在战斗中对同伴使用ヘルプミー指令
4. 拍照正确
5. 剧情自动提升

普通LIPS

从一代起便有的LIPS，也是最为常见的LIPS，在限定时间内作出相应的选择即可。



双重LIPS

在较长的限制时间内，玩家需要进行多个普通LIPS的选择，一般会出现在比较复杂的特殊事件中。



类比LIPS

此种LIPS一般反映的是玩家感情的强弱，按上和下（或者用左摇杆）可以控制红色槽的高低，也就是代表玩家感情的强弱。





摇杆LIPS

本作新增的LIPS类型，玩家必须将左、右摇杆推向与左、右方箭头相同的方向，每成功一次下方中央的蓝色计量表便会提升，一般来说计量表达到四级以上时便可令女孩的好感度提升了。（在多数情况下，计量表升满的话，女孩的好感度会大幅提升）



©SEGA,2005 ©RED 2005 イラスト：藤島康介

自由行动模式

本作的自由行动模式比起前几代来可以说有着天翻地覆的变化。在前两作以及四代中，主角的自由活动地点只有帝都大剧院一处，在三代里则除了夏诺瓦尔歌剧院外还可以去巴黎的部分地区，而且在以往的《樱大战》中，AVG部分的移动方式都是通过在地图上选定地点后进行自动移动。而在《樱大战Ⅴ》里，玩家终于可以自己控制着主角在全3D构成的剧院以及纽约街头自由漫步了！这也令本作的自由度大大增加。

《樱大战Ⅴ》中自由活动时总共可以选择前往纽约市的5个地区，分别：是ハーレム(哈林区)、ミッドタウン(市中心)、シアター(小红昼剧院)、ビレッジ(小镇)以及ベイエリア(海滨地区)，而在这些地区内还分别可以去不同的地点(具体的地点分布，请各位参看右侧的地图标注，包括中日地名)。当来到地区边缘处画面上会出现“EXIT”选项，此时按○键便可以离开这一区域回到大地图画面了。

纽约地图



特殊事件

在每一章的自由移动时间内，新次郎将可以随意来往于小红昼剧院与纽约的各个地区内(每去一个地点耗时5分钟，上下楼以及区域移动不耗费时间)。当进入某些场所时也许会发生

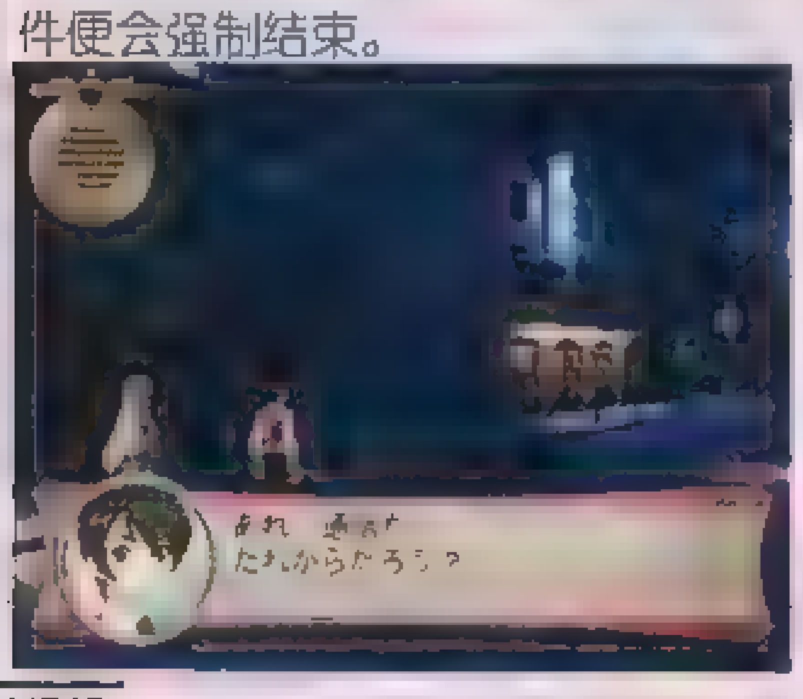




特殊事件，此外在地图上有时也能看到某个女孩，接近其按○键便会进入该女孩的特殊事件。一般来说，在特殊事件中多数会出现LIPS选项，而这也是玩家提升各女孩好感度的重要途径。

同行事件

在固定章节处，新次郎来到某一区域后会首先遇到星组的某一队员，而她则会要求玩家帮自己的忙完成某件事情。当答应对方之后，玩家便可以在这一区域内与该女孩一同漫步街头了。在同行事件中，玩家去该地区的任何地方都不会耗费时间，而当达成女孩的要求后便可完成同行事件。不过如果玩家退出该地区的话，该事件便会强制结束。



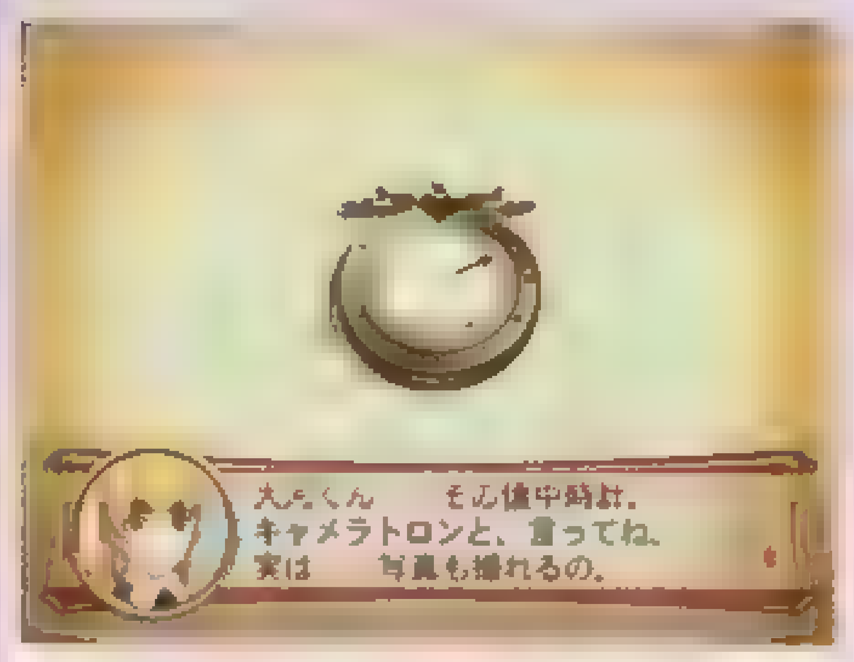
光标模式

当新次郎与女孩对话时，画面上有时会出现一个光标，将其指向不同的地方时光标也会发生相应的变化。在此时，玩家可以选择观察女孩的情况(头发、衣服、眼睛、胸部等等……)、观察画面中的物品、与女孩对话等。当玩家在此刻进行了几次行动后会自动结束该事件，而如果将光标移到屏幕边等其变成走动的样子后，按确定键离开也可以强行结束事件。



怀表摄影机

在第二章一开始时，玩家便可以知道怀表摄影机(キャメラトロン)的用途。怀表摄影机的功能共有三个：1.收听广播；2.与同伴们进行联系(剧情自动)；3.拍照。在自由行动





模式中按△调出菜单便可以选择收听广播(ラジオ)或者是拍照(カメラ)。

在游戏中有许多事件都需要用到怀表摄影机的拍照功能。此外，普兰姆每章都会提出让新次郎拍摄与星组的各位女孩性格相符的景色(从广播中也可以知道本章的拍摄要求)，如果拍摄正确的话，在普兰姆那里便可以得到该女孩的特别明星照。

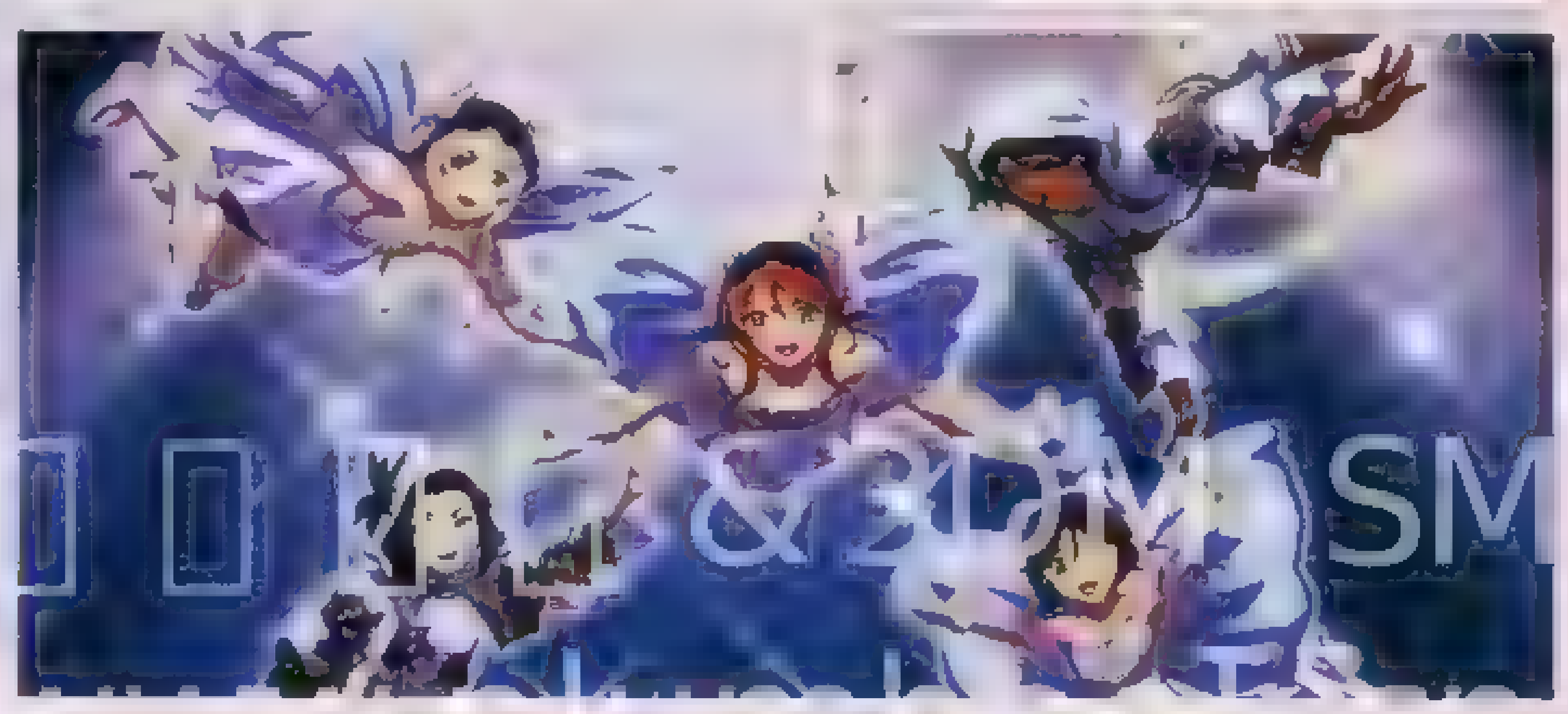
特别明星照获得方法

章节	指定女孩	拍照地点
第二章	吉米妮	玛基的商店
第三章	九条昴	爵士乐吧
第四章	莉嘉丽塔	唐人街
第五章	黛安娜	中央公园
第六章	莎吉塔	爵士乐吧
第七章	拉琪特	五番街

拍照键位表

L1/R1	调整焦距
↑/↓	放大　缩小
□	拍摄
△	帮助
×	取消

注：需要说明的是，符合角色拍摄条件的地方不止一个，上面的地点也只是选择之一而已。



战斗模式 BATTLE MODE

在战斗模式中，玩家要操纵新次郎与其他的女孩驾驶STAR在全3D的战场上与敌人一较高下。上场的女孩的攻击力、防御力以及移动力都会根据本章中好感度的高低而发生变化。《樱大战Ⅴ》采用的战斗系统，依然是传承自三代以来的ARMS（Active and Real Times Machine System），所谓ARMS，简单来说就是一个用作计算行动力的系统，玩家可以自由使用数格行动力控制角色行动，从而组合出各种不同的战术以对付眼前的敌人。在本作中，除了对原有系统进行了一部分的改良后，更是新增了空中战的大魄力战斗以及众多新要素，毫不夸张地说，《樱大战Ⅴ》的战斗是全系列中最富战略性及趣味性的。



出击前画面

日文名	[illegible]
セーブ	记录游戏进度
队员の状况	检查各队员的状况
连携度	查看各角色间的连携度
オプション	调整各项设定
タイトルへもどる	回到标题画面
ゲーム再开	继续游戏

战斗部分菜单一览表

エリア移动	区域移动
もどる	回到上次行动前的状态
ターン终了	结束操纵角色的行动
情报	查看敌我双方的能力值、行动顺序等情报
战况	查看战斗目的和战场状况
作战	选择心、技、体三种战术
かばう	保护
环境	进行各项设定。
ヘルプミー	紧急求助

战斗指令

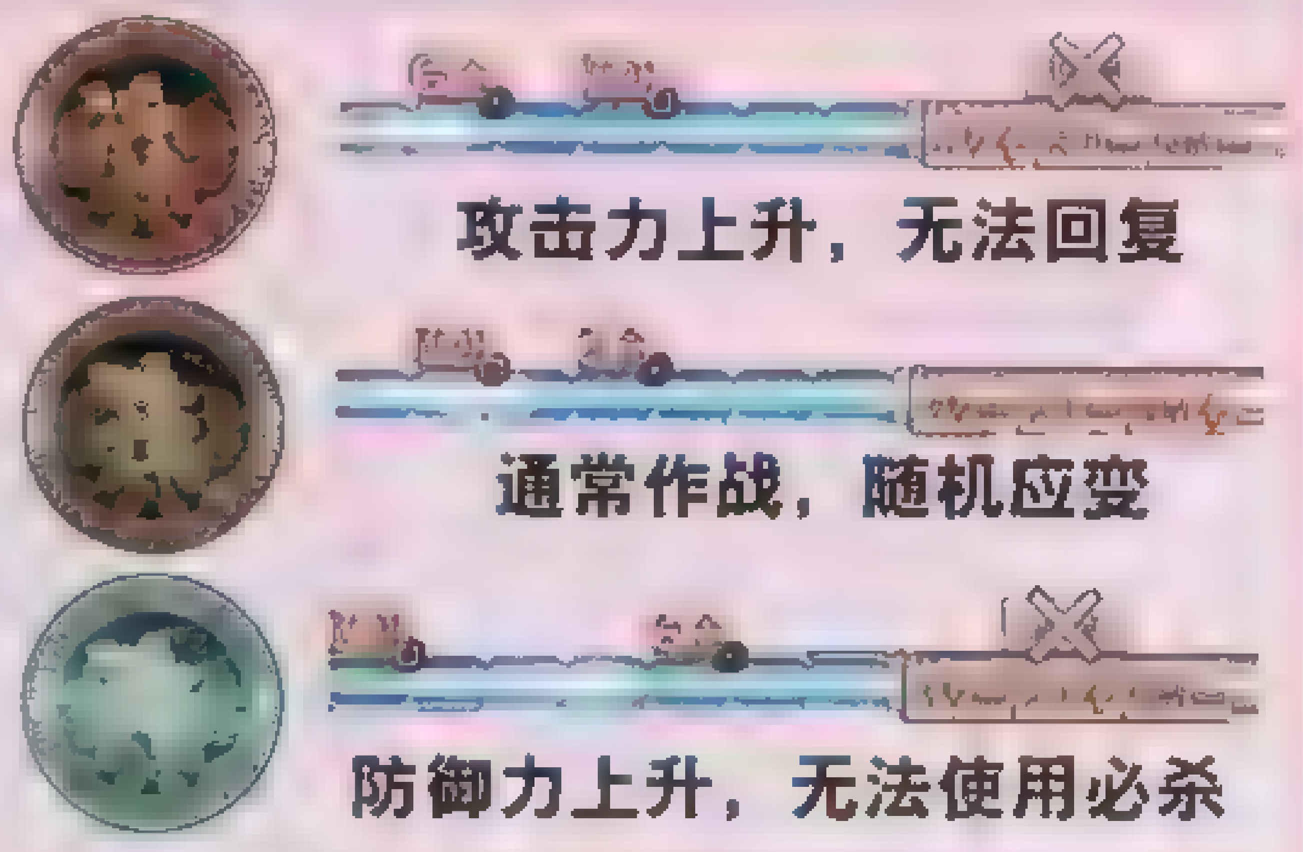
通常攻击	连续按键的话便会进行连击，最高可达成5连击而5连击的最后一击则为会心一击	—
防御	令受到的伤害减少	□
必杀	当气力槽达到一定等级后，便可以发动威力强大的必杀攻击	—
气合	回复气力槽	×
回复	回复操纵角色或邻近角色的体力	—

基本操作

左摇杆	移动
右摇杆	调整视点
R3	恢复视点
△	调出命令菜单
START	调出系统菜单
↑ ↓ L1	选择指令
→ ←	选择连携 回复・攻击对象
R1 R2	显示现在所处区域及可移动区域

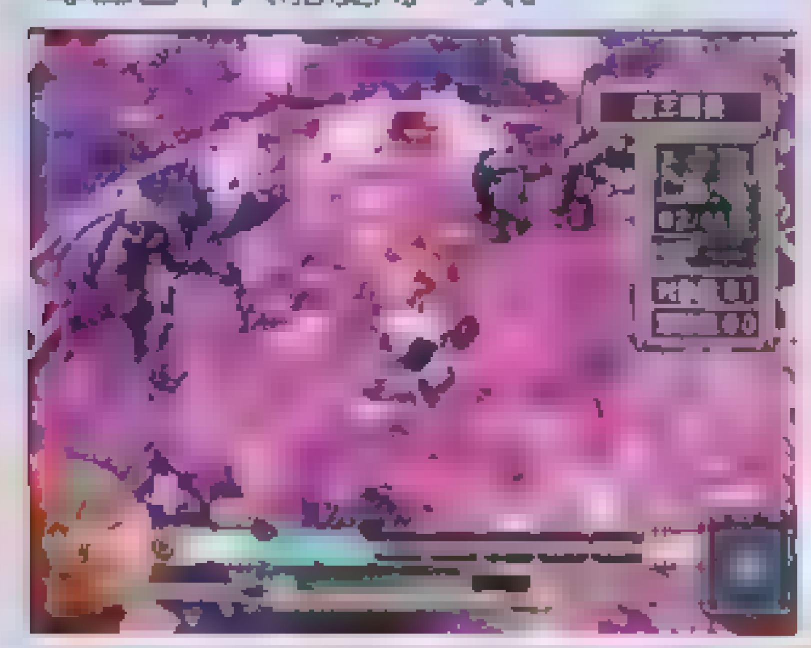
作战

从第二章开始，当新次郎成为星组的见习队长后，玩家便可以在新次郎行动时根据战局形势的不同命令所有队员执行不同的战术了（按△调出菜单后选择"作战"）。审时度势布置正确的战术是取得胜利的基本条件之一。本作的战术共有"心"、"技"、"体"三种，分别属于攻击型、平衡型以及防守型。战术不仅影响到攻击力、移动力等能力的高低，而且某些行动所消耗的行动值也不尽相同，甚至在某些战术中是不能使用某些行动的。从右边的图片中，各位便可以看到在不同战术下所能采取的行动的区别了。



行动值量表

在战斗中，所有角色进行各种行动时（例如移动、攻击、防御、回复等等）都会耗费一定的行动值，当将其消耗完毕时便需要等到下一回合才能再次行动（也可以直接在菜单中选择"终了"结束行动）。另外，诸如防御、回复、气合、区域移动等行动在每回合中只能使用一次。



连携攻击

虽然在连携攻击这一系统早在二代时便已经有了，但在之前的几作中，连携攻击都是随机发动的。而在本作里，只要敌人处于被攻击的范围内，玩家就可以主动选择与同伴发动连携攻击了。连携攻击需要耗费发动者双方的气力槽，但比起必杀技来说要少得多。另外，连携攻击的威力以及攻击范围与本作新增的"连携度"有关，发动者双方的连携度越高，威力也就越大，攻击范围也就越广。连携度可以在每次存盘画面的"队员的状况"选项中进行查看，连接角色间的线便代表了这两名角色间的连携度高低，线越粗连携度也就越高。



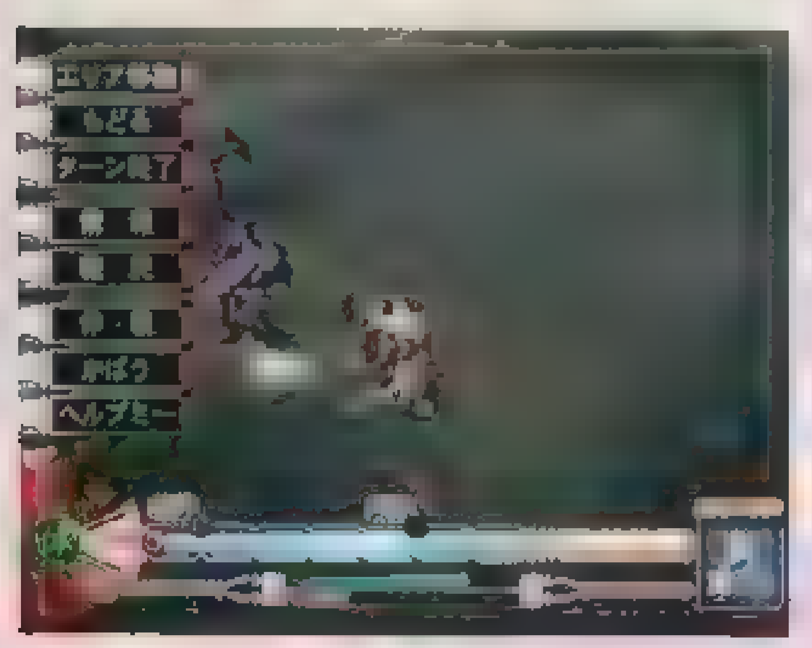
连携攻击在本作中的地位极为重要，实用性甚至远远超过了必杀技以及合体攻击，在后期战斗时更是如此。如果运用得当的话，将会大大提升战斗的效率。

提升连携度的方法



区域移动

与前几作不同的是，《樱大战Ⅴ》的战斗地图被分为了数个区域，画面右下角显示的便是整个地图的形状以及玩家操纵的机体现在所处的区域。当玩家操纵的机体来到特定地点时，右下方小地图处的某区域便会闪亮，此时选择"エリア移动"便可以移动到该区域了。需要注意的是，角色在每次行动中只能使用一次区域移动。



保护

只有新次郎才有这个指令，按△调出菜单后使用可以代替指定的角色承受敌方攻击，而且自己也不会受到伤害。如果敌人同时攻击到新次郎和受保护的角色时，那两人都会毫发无伤，可以在作战时善加利用这一点。

紧急求助

紧急求助也是本作的新增要素之一（直译的话就是"救命"），只有新次郎才能使用这一指令，而作用则是无视距离限制，直接令某个同伴瞬移至自己身边。不过在每次战斗中只能使用一次紧急求助。

友情狙击



当敌人想要攻击我方，并且处在我方同伴攻击范围内时，邻近的同伴会有一定几率对准备进攻的敌人发动友情狙击。发动后不但被攻击的队员不会受到任何伤害，而且还能够令对方在本回合内无法继续行动。

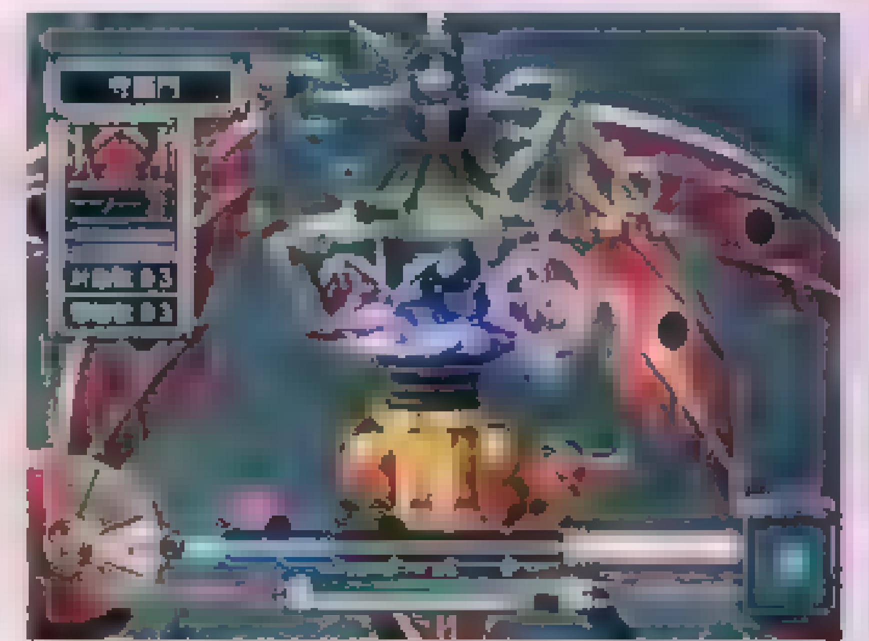
合体攻击

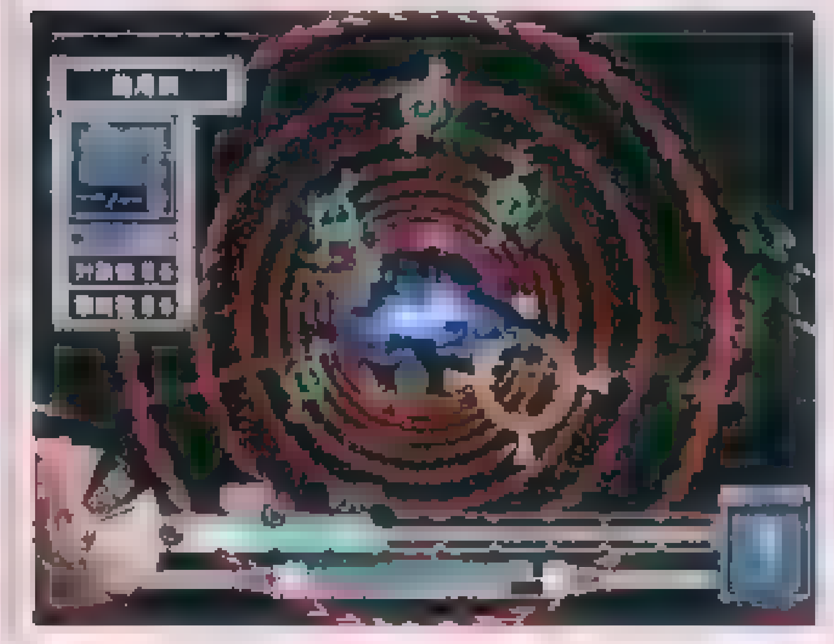
在特定章节时，如果新次郎与好感度最高的女孩都处于可发动必杀技的状态，而且处于相邻位置的话便可以合力使出威力强大的合体必杀攻击。不过，本作合体技的发动条件比较复杂，除了好感度外，还与连携度有关。



空中战

在特定的战斗中（通常是BOSS战），STAR将会变形为飞行形态进行充满魄力的空中战。在空战中，基本的战斗方式与地上战没有太大区别，但攻击范围要大得多，而且，空中的必杀技画面也是全新的哦。





P.S. 在战斗画面中有时不容易看清楚处于我方攻击范围内的可攻击目标数量，其实在给同伴回复时同伴在回复范围内，或在攻击时敌人处于攻击范围内，画面上会显示“对象数”“击破数”，其中对象数便是可攻击目标的数[illegible]。

队长称号

随着同伴好感度的提升，新次郎也将不断地成长，而反映出其成长轨迹的，则是队长称号的不同。玩家现在的队长称号可以在“アイキャッチ画面”的“队员の状况で确认”中进行查看。每当称号提升时，新次郎的能力也会得以增加，同时也会令其他女孩的能力值得到一定的提升，这无疑会令战斗更加朝着对我方有利的方向发展。



通关奖励



纽约自由的一天

这是“《樱大战》系列”的传统项目，虽然这次无需等到通关便可以在标题画面选择这个追加的模式，但本模式真正的精华只有在通关后才能全部展现出来。在这个模式中，玩家可以观看及聆听到你所发展过的剧情图片、动画、音乐等，还能获得特殊照片以及为各个女孩拍照，不过千万不要忘记在退出游戏前回到新次郎的房间进行记录。



事件发生地点

卖店	查看照片
饮料吧	写真摄影（注一）
观众席	听音乐
舞台背后	回答问题（注二）
华击团施设	观看必杀技
管理人室	观看动画
屋外沙龙	观看所有女孩的特殊事件画面
露天浴池	神秘事件（注三）
ROMANDO	游玩迷你游戏（注四）

注一：在此模式中，玩家可以带女孩到各地去拍四张照片，然后就可以在饮料吧处查看这些拍摄的照片了。不过，只能为曾经达成过结局的女孩拍照，而昔兰姆和杏里的好感度也要达到一定要求才能拍照。（在结局前的自由行动中前往饮料吧或卖店，如果能发生与昔兰姆或杏里的特殊事件的话，就意味着能在此模式中为她们拍照了）

注二：当答对十个问题后，便可获得新次郎的女装明星照。

注三：需要与手机联动才会发生，国内的朋友们就不用考虑了……

注四：同上……





完全攻略宝典

第一章 武士，站立于纽约之上！

新主角诞生

1928年，东京再度迎来了那个樱花烂漫的时节。

而在此时，一位少年则正踌躇不安地在上野公园里等待着前来迎接自己的人。

少年的名字是大河新次郎，根据安排，刚从海军军官学校毕业的他将会被配属到帝国华击团，而他也希望能在这里大展宏图。

但是，当来到帝国大剧院之后，新次郎却惊讶地从担任帝国华击团总司令的叔父大神一郎口中得知，自己所配属的机构其实并非此地，而是继帝国华击团及巴黎华击团之后成立的第三个都市防卫机构——纽约华击团·星组。

就这样，怀着对未知的不安以及更为强烈的兴奋之情，19岁的新次郎只身一人乘船向着那个陌生的国度进发了。

自由与希望之都

在经历了漫长的旅途后，新次郎终于抵达了这个世界上屈指可数的大都市。但令其意想不到的是，一下船他便被卷入了一场抢劫事件中。虽然一位神秘的红发蒙面女剑士乘马制伏了匪徒后扬长而去，但紧接而来的警察却把新次郎当成了劫匪。就在新次郎即将被冤枉地抓走时，被派来迎接新次郎的人——



位置	谈话内容	最佳选项	好感度
大街	初次见到假面女剑士	那个面具真不错啊 （その假面、かっこいいですね）	吉↑
大厅	得知拉琪特是星组队长	请多指教！（よろしくお願いします！！）	拉↑
	注：二周目时来迎接新次郎的由加山改为了拉琪特。		
管理人室	与华击团的司令见面	大声回答	拉↑
大街上	遇到迷路的吉米妮	好吧，我帮你！ （わかった、ぼくが面倒みるよ！）	吉↑
		首、首先要互相认识！ （ま……まずはお互いを知ってから！）	吉↑
高级公寓前	吉米妮问大河为什么来这里	为了成为男子汉！ （でっかい男になるためさ！！）	吉↑
		为了寻找自己……吧。 （自分を见つけるため……かな）	吉↑
大河公寓	昔兰姆问大河是否愿意和她一起住	请……请多关照 （よ……よろしくお願いします）	昔↑杏↓
		那么做是不允许的！ （そんなこと许されませんです）	杏↑
		保护□默	昔↑

注：在LIPS表格中，除了九条昴被简称为“昴”，吉野杏里被简称为“杏”外，其他有关好感度提升的角色均以其名字的第一个字代称，如吉米妮会简称为“吉”。



日本驻美大使馆外交官加山雄一及时赶到并利用自己的外交官特权救下了新次郎。

加山将新次郎带到了他此行的目的地：纽约华击团的本部——小红唇剧院，而在那里，新次郎也见到了纽约华击团的众位同伴：华击团团长桑尼赛德、星组队长拉琪特、剧院清洁工吉米妮、身为律师的星组队员莎吉塔、与新次郎同为日本人的星组队员九条昴，以及工作人员普兰姆和吉野杏里。不过，星组的几位队员似乎对于这位新来者并不怎么热心，甚至显得有些失望，而那个原因，新次郎在不久之后就明白了……

自由行动时间PART1

截止时间：15点

14点45分时队长会要求大河回到管理人室，此时选择第二项（请多等一会）可以多出15分钟时间。

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
咖啡店	（在离开该区域前且14点25分以前前往）		
	从拉琪特处得知纽约治安很混乱	两人由我来保护（二人はぼくが守ります）	吉↑拉↑
		纽约的治安由我来维护（纽育の治安はぼくがまもります）	吉↑拉↑
图书馆	遇到杏里时，向她打招呼	中等或微小力度	杏↑
吉米妮的公寓	吉米妮说自己会做牛排招待大河	哈哈，很有趣的玩笑呢（アハハ、おもしろいジョークだね）	吉↑
		我很期待！（楽しみにしてるよ！）	吉↑
高级公寓	被记者问到关于纽约华击团时	其实我是华击团的FAN！（実はぼく、ファンなんですよ）	吉↑
		保持沉默	吉↑
中央公园	观察吉米妮的服装两次	我觉得挺不错（よく似合ってると思うよ）	吉↑
	与吉米妮对话两次	当然了！（もちろんだよ！）	吉↑
		保持沉默	吉↑
	观察吉米妮的肚子两次	较大力度	吉↑
旅馆	普兰姆询问两人相处得如何	应该能够相处得很好（仲良くできそうですよ！）	普↑
		我们才刚刚认识，那样的……（出会ったばかりなのに、そんな……）	普↑
（14点35分以前）			
五番街	吉米妮问大河自己还有多久才能成为漂亮的女性	略小力度（3年以后吧）	吉↑↑
小卖店	杏里要求大河叫她前辈	啊……杏里前辈（あ……杏里先輩）	杏↑↑
饮料吧	得知普兰姆负责这里	观察眼睛	普↑
		与之对话	普↑
客席	遇到吉米妮	下一次……我也一起吧（今度は、ぼくも一緒に……）	吉↑

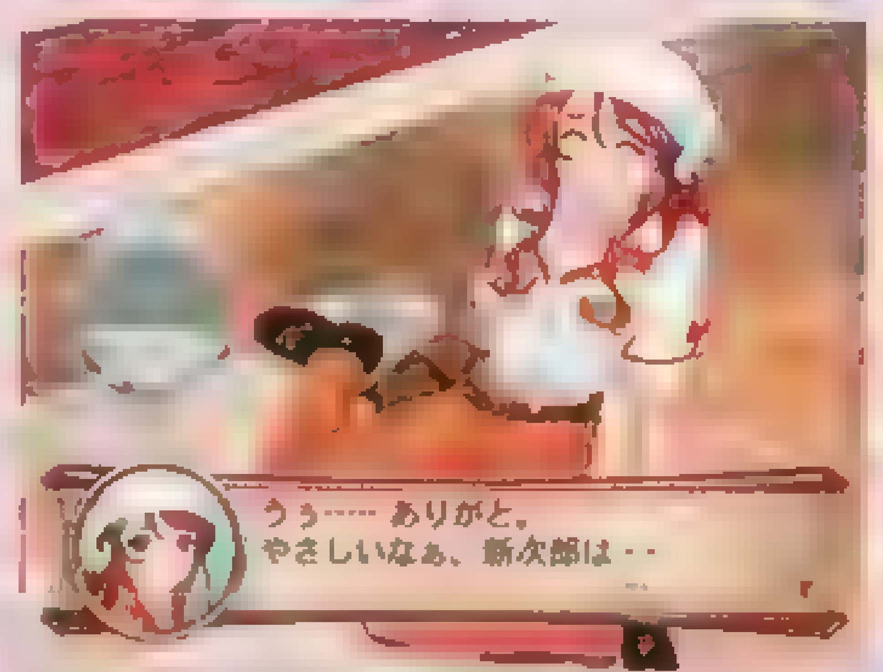
位置	谈话内容	最佳选项	好感度
室外沙龙	昴说自己是男是女都不重要	保持沉默	昴↑
乐屋	莎吉塔以为大河是她的FAN	至少为我签个名吧！（せめて、サインをもらえませんか？）	莎↑
		昴，请帮帮忙吧！（昴さん、助けてくださいよ）	昴↑
管理人室	莎吉塔以为大河年纪尚幼就被院长叫来工作	我也讨厌这样的院长（ぼくもそんなオーナーはいやです）	莎↑
露天浴池	大河得知原本预定来到纽约的是大神时十分失落	我就不行吗？（ぼくじゃだめなんですか！？）	拉↑
大厅	大河希望参战但遭到莎吉塔的拒绝	保持沉默	莎↑

从彷徨到奋起

原来，原本纽约华击团是希望日本那边将大神一郎派过来担任星组的队长，但没想到被派过来的竟然会是大河新次郎。在她们眼中，新次郎只不过是一个初出茅庐的小孩子，根本就无法与她们一同保卫纽约。当知道众人对自己的真实看法后，新次郎陷入了沮丧之中，他在中央公园那里遇到了一位坐在轮椅上的少女——黛安娜，而在她的鼓励下，新次郎终于再度振作了起来，决心一定要让纽约华击团的女孩们承认自己的实力。



位置	谈话内容	最佳选项	好感度
中央公园	黛安娜询问大河发生了什么事情	终于遇到温柔的人了（优しい人にやっと合えた）	黛↑
	注　若这里选了第一项“上司是个很过分的人”　则第四话有可能会令黛安娜好感度下降。		
乐屋	当大家要大河做杂务时	我想为大家做点事（みなさんのお役に立ちたいんです）	莎↑昴↑拉↑
		因为那是我的工作（それが、ぼくの仕事ですから）	莎↑
		保持沉默	昴↑
走廊	当问到大河比昨天有精神多了时	因为我知道自己该做的事情了（やるべきことがわかったんだ）	吉↑
		因、因为很期待和你一起做扫除……（き、きみとの扫除が乐しみで…）	吉↑





自由行动时间PART2

截止时间：19点

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
管理人室	与拉琪特对话，	就是啊！（まったくですよ）	拉↑
	拉琪特认为自己失职	没有那回事！（そんなことありませんよ！）	拉↑
	观察拉琪特的胸部两次，被拉琪特发现	对不起……（すみませんでした……）	拉↑
露天浴池	莎吉塔谈到女演员每天为了保持身材而锻炼	我对自己的身体也很有自信！（ぼくも体には自信がありますよ！）	莎↑
		真的很要命啊……（大変なんですね）	莎↑
大厅	遇到吉米妮　一起打扫卫生	1.用扫帚打扫（ほうきで扫く）	
		2.用抹布擦（ぞうきんで拭く）	
		3.生姜对身体有益呢（ショウガは体にいいからね）	吉↑
		选完后，吉↑（若第3个选择选第2项则吉↑↑）	
小卖店	与杏里对话	－	杏↑
		保持沉默	杏↑
饮料吧	与普兰姆对话	摸摸耳垂（耳たぶをさわるんです）	普↑
		用水冷却吧（水で冷やすんです）	普↑
（18点50分以前）			
玛基的商店	大河帮吉米妮接待顾客	8成以上的力度	吉↑
图书馆	意外地遇到了被Fans追逐的九条	用小力度逃走	昴↑
旅馆	昴让管家不用为大河准备茶了	啊……是的　我这就走了（あ…はい、ぼくはこの辺で……）	昴↑
		选了第一项后	
		要不要试试按摩？（マッサージでもしましょうか？）	昴↑
		好好休息吧。（ゆっくり休んでくださいね。）	昴↑
五号街	杏里希望普兰姆别理会大河	不不，我已经习惯了（いえいえ、もう慣れましたよ）	普↑
		说得没错！（そのとおりですよ！）	杏↑
		嘿……为什么？（へ……どうしてですか？）	普↑
咖啡店	遇到有人要打架	不要使用暴力！（暴力はやめてください）	莎↑
		莎吉塔小姐，该你出场了！（サジータさん、出番ですよっ！！）	莎↑

停电危机发生

由于吉米妮的失误，整个剧院都停电了，而此时离演出却只剩下了几分钟的时间。在这紧急状况下，新次郎挺身而出修好了坏掉的开关，保证了演出的正常进行，而他在这一事件中表现出来的冷静、决断力、应变力，以及那份坚强与自信，令所有人对他的印象都为之改变了。



[illegible]	[illegible]	最佳选项	[illegible]
乐屋	若在自动行动中前往人多的地方发放了传单（如五号街）	—	吉↑
乐屋	莎吉塔责备吉米妮导致的停电	吉米妮不是我们的同伴吗！（ジェミニは仲间やないですか！）	吉↑拉↑
		我来想办法！（ぼくがなんとかします！）	拉↑昴↑吉↑
		就算开除也解决不了问题！（クビにしたって何も解決しません！）	莎↑
		保持沉默	莎↑昴↑
控制房	完成指定操作	—	昴↑
	完成全部操作且最后操作时力度最大	—	吉↑↑
大街上	吉米妮称赞新次郎很努力	因为一直都有锻炼（まあ、いつも鍛えてるからね）	吉↑
		之前在照明事件中操作成功时	
		武士是不言放弃的（サムライはあきらめないのさ）	吉↑
		保持沉默	吉↑

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大街上	吉米妮称赞很努力（选择第3项后）	但是……不能丢下你不理啊……（で、でも……ほっとけないし……）	吉↑↑
吉米妮的房间	调查左下的罐子两次并完成操作	—	吉↑
	与拉利（马）初次见面	请多指教……（こちらこそよろしく……）	吉↑
		学马叫（ぶ、ぶろろろろろ…）	吉↑
大河的公寓前	拉琪特决定让大河一起战斗	我不会辜负你的期待（あなたの期待に応えてみせます）	拉↑↑
		我会努力的（ぼく、がんばります）	拉↑
		你终于……明白了啊……（わかって……くれたんですね……）	拉↑
作战司令室	与虹组队员打招呼	什……什么都可以吧？（な……なんでもいいんですね？）	昔↑杏↓
		请多关照了（よろしくお愿いします）	昔↑杏↑
	出击时	我会让大家看到武士的志气（サムライの意地、见せてやります）	拉↑↑
		Yes sir!（イエッサー）	拉↑莎↑昴↑

我是……新队长？

入夜之时，危机再度笼罩在纽约上空。

一群不知从何处而来的恶念机占领了自由女神岛，在接到命令后，星组火速驾驶着自己的STAR来到了该地。而这次不同的是，在出击的名单中多出了一个名字——大河新次郎。

依靠白天的表现，新次郎赢得了桑尼赛德以及拉琪特队长的信任，他也终于得以与星组的其他队员一同并肩作战。

但令众人意想不到的是，此次出现的敌人异常强大，拉琪特的STAR很快便被击破导致无法行动。此时，拉琪特作出了一个让所有人都为之一惊的决定——由新次郎暂时代替自己成为星组的队长。

在新次郎的率领下，星组最终击败了蒸汽机兵以及那台神秘的恶念将机，将自由女神岛从危机中拯救了出来。而在那之后，新次郎也正式成为了星组的一员。

但就在众人欢欣鼓舞庆祝胜利之时，他们却不知道，一个绿发的兔耳少年正浮于高空处冷笑着看着这一切。

“约定之日就要到来了，你们就尽情享受这屈指可数的和平之日吧。”

“纽约，这个世界上最大……也是最黑暗的都市。很快，这里便将成为吾主的降临之地了，哈哈哈哈……”

战斗篇

战斗地点	自由女神岛
胜利条件	杂兵全灭／消灭BOSS
失败条件	主角战败

最初的2次行动回合只能操纵大河本人，玩家可以趁机熟悉操作。本关一开始，玩家就可以使用连携系统进行攻击。注意若让主角以外的队员互相连携，还可以提升同伴间的信赖度。

从第3次行动回合开始，拉琪特机退出战场，指挥权由大河掌管。此时可以操纵其他角色：九条持有圆形范围的攻击，莎吉塔的攻击力则是全队最高。从左边的阶梯可以走上台子，打败上面的敌人。

BOSS——伽蓝

本作的第一场空中战……[illegible]

地上战中

事件出现条件	最佳选项	好感度
与拉琪特相邻	是，我会加油的！（はい、がんばりますっ！）	拉↑
拉琪特遭到攻击时	救出拉琪特！（ラチェットを助ける）	莎↑昴↑
救出拉琪特时	我没有做错！（まちがったことはしていません！！）	拉↑↑
	对同伴见死不救，我做不到！（仲间を见舍てるなんてできません！）	拉↑↑

空中战中

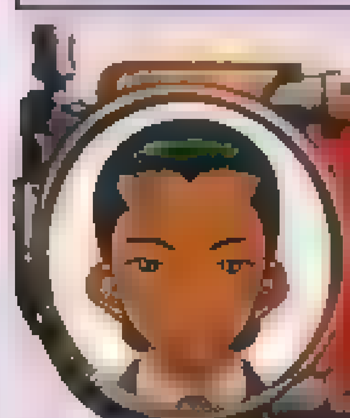
事件出现条件	最佳选项	好感度
大河主动要求再度出战时	我会战斗到最后一刻！（最后まで战います！）	莎↑拉↑
	那么，我就观战了……（それじゃ、见物してますよ……）	昴↑拉↓

成为临时队长后

事件出现条件	最佳选项	好感度
大河与昴相邻	保持沉默	昴↑
大河与莎相邻	以后……我会注意的（以后……气をつけます）	莎↑
第一次使用连携攻击	与莎吉塔连携并击破敌人	莎↑
	与九条昴连携并击破敌人	昴↑
	昴与莎吉塔连携并击破敌人	莎↑昴↑
大河击败3个敌人	如果莎的好感度比昴高或昴已撤退	莎↑
	如果昴的好感度比莎高或莎已撤退	昴↑







第二章 属于人民，来自人民，为了人民的法律

霸王之剑

在上次战斗之后，新次郎被桑尼赛德正式任命为了星组的见习队长，而拉琪特则被提升为副司令，以后也将不再参与一线的战斗。

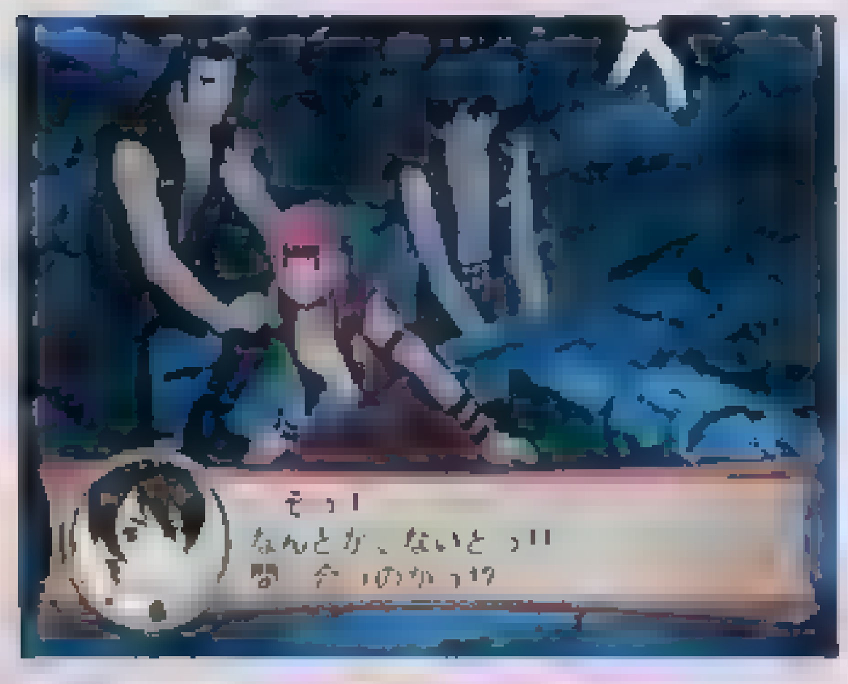
从桑尼赛德的口中新次郎得知，与东京和巴黎一样，纽约也是一处集聚着无限灵力的“圣地”。正因如此，所以恶人机关才会也在此地组建华击团以保卫这个都市。不过，桑尼赛德也不知道最近对纽约展开攻击的究竟是什么人。

在吉米妮的邀请下，新次郎与她一同来到美术馆参观日本艺术品展，同行的还有加山。本次的展品中，最受人注目的便是一把名为“霸王之剑”的古剑，而这把剑也引起了三人的赞叹。

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
桑德邸	谈到大河成为星组候补队长（若第1话也作出了同样回答时）	我会以粉身碎骨的觉悟努力的！（粉骨碎身の觉悟で顽张ります！）	拉↑
	帮司令和队长照相	两人均照进去	拉↑
美术馆	吉米妮希望将来也能加入星组	吉米妮一定能行的！（ジェミニならきっとなれるよ！！）	吉↑
乐屋	遇到莎吉塔正在换衣服	我没有[illegible]（のぞく[illegible]もりは[illegible]です）	—
[illegible]	莎吉塔换好衣服准备[illegible]	[illegible]（のぞくつもりはなかったんです）	—
	昴准备离去	保持沉默	昴↑

哈林区的骚动

当晚，王行智(纽约华玉团的参谋以及整备班长)拜托新次郎将一封刚刚收到、似乎很重要的信交给莎吉塔。可当新次郎来到莎吉塔的律师事务所位处的哈林区(纽约著名的黑人居住区)时，却被以卡罗斯为首的一群凶神恶煞的暴走族给吓了出来。而且，他们不知为何似乎非常讨厌莎吉塔。



在同伴的帮助下，新次郎再次来到哈林区并将那封信交给了莎吉塔。可就在其准备离开哈林区时，却被不远处的大骚动给吸引了过去。

原来，蒸汽边境开发公司正在此地用起重机进行着拆迁工作，而刚才吓唬新次郎的暴走族之一则被掉落的石块压住了脚而行动不得。当新次郎帮忙将其救出来后，卡罗斯向着另一边发出了愤怒的吼叫。

“莎吉塔，在抛弃了哈林之后，你又想杀死过去的同伴吗！”

这时新次郎才惊愕地发现，与蒸汽边境开发公司的代表站在起重机旁边的，竟然是莎吉塔……

自由行动时间 PART1

截止时间：21 点

1.在进入哈林区前，20点30分~40分时拉琪特会出现在管理人室前，此时与之对话可以选择和她一起去哈林区。

2．20点40分前、进入哈林区之前前往旅馆，可以与昴一起前往哈林区。

3．20点40分前、进入哈林区之前前往吉米妮的公寓，可以与她一起前往哈林区寻找离家出走的爱马拉利。

4.如果在20点40分还没有前往哈林区，则会强制被王行智带去教会。

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
与拉琪特在一起时			
爵士乐吧	为乐吧拍照	将拉琪特拍进去	拉↑↑
教会	小孩子送吃的给拉琪特	尽情地一口吃下去吧。 (かぶりつくんですよ。)	拉↑
与九条在一起时			
路地里	为摩托车拍照	不要将九条照进去	昴↑
爵士乐吧	老板问昴怎么了	……请不要在意 (……気にしないでください)	昴↑
与吉米妮在一起时			
教会	吉米妮希望帮她照张相	拍照成功	吉↑
路地里	帮吉米妮把爱马叫回来	用诱饵吧！(エサにして釣ろう！)	吉↑
单独行动时／与吉米妮一起前往哈林区前或 40 分以前			
舞台背后	帮吉米妮做杂务	低力度	吉↑
小卖店	杏里帮大河缝扣子	杏里小姐真温柔 (やさしいね，杏里くん)	杏↑↑
饮料吧	大河试做冰淇淋	成功	普↑↑
	提交拍好的照片	符合要求	普↑
与拉琪特以外的人进入哈林区之后			
旅馆	拉琪特准备退出舞台	一直以来辛苦你了(お疲れさまでした)	拉↑
与吉米妮以外的角色进入哈林区之后			
图书馆	吉米妮伤了手	痛苦痛苦消失吧！／略小力度 (痛いの痛いの飞んでけーっ！)	吉↑↑
与九条昴以外的角色进入哈林区之后			
五番街	九条提到自己在收集情报	保持沉默	昴↑
玛基的商店	转呼拉圈可优惠购物	成功	杏↑普↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
莎吉塔的事务所	得知法律的特性	我好好上了一课 (勉強になりました)	莎↑
	听到楼下的摩托车声	我们也一起去玩吧？ (ぼくたちも游びに行きませんか？)	莎↑↑
自由行动中，与大河一起前往哈林区的人会在楼下等大河。			
哈林区	问大河觉得什么最重要	大概……是友情吧(人情…かと)	对象↑
路地里	当对象是九条时	大概……是金钱吧(お金…かと)	昴↑
	当对象是其他人时	操作成功	对象↑





莎吉塔的挑战

原来，莎吉塔接受了蒸汽边境开发公司的委托，成为了他们重建哈林区计划的顾问律师。不过，哈林区的居民们对此地有着很深的感情，都不愿意搬离此地。

莎吉塔坚信自己所做的一切都是基于法律立场作出的正确判断，因此才会站在蒸汽边境开发公司的一边。面对新次郎提出的异议时，莎吉塔提议明天在哈林区召开模拟法庭，以法庭辩护的方式来结束这场争端。为了哈林区的市民们，新次郎毅然接受了挑战。

在这里根据自由行动的对象不同、选项也会不同			
位置	谈话内容	最佳选项	好感度
桑德邸	提到昨晚的事件	拉琪特小姐和教会的事情？ (ラチェットさんと教会のこと？)	拉↑
		吉米妮和拉利的事情？ (ジェミニとラリのことですか？)	吉↑
		在爵士乐吧的昴的事情？ (ジャズバーの昴さんのことですか？)	昴↑
	莎吉塔生气地离开	选择“……到底是怎么回事？” (……本当はどうなんですか？) 后再选“我想知道真正的原因！” (本当のことが知りたいんです！)	莎↑
中央公园	见黛安娜的原因	我成为候补队长了！ (ぼく、队长见习いになったんです！)	黛↑
		我想见黛安娜小姐…… (ダイアナさんに会いたくて……)	黛↑
哈林区	准备以法律裁判时	我接受！(受けて立ちますよ！)	莎↑

莎吉塔的过去

第二天，为了在模拟法庭召开之前搜集到各种各样的有力证据，新次郎在纽约市开始了行动。在其间，他发现了蒸汽边境开发公司贿赂政府议员、曾在其他州进行非法营业活动等各种劣迹。但更重要的则是，他也从哈林区的教会嬷嬷那里得知了莎吉塔的过去……

在几年前，莎吉塔的身分竟然是哈林区最有名的暴走族——“半人马”的首领，也就是卡罗斯等人的大姐大。那时的莎吉塔不畏强权，宣誓与同伴一同保卫自己生长的哈林区。但警察与议会中的某些人却对半人马恨之入骨，他们编造罪名将莎吉塔的好友逮捕入狱。那时的莎吉塔才发现，自己在那些势力面前竟然是如此的无力。因此，她选择了成为律师，想要借助法律的力量来帮助朋友沉冤昭雪。但在那个过程中，她却渐渐被名为“法律”这个枷锁所束缚住了，甚至忘记了自己本来的目的。

“人人为我，我为人人，永远守护我们的哈林区。”

这是当初莎吉塔成立“半人马”时的信条，但现如今……

自由行动时间 PART2

截止时间：11 点 30 分

关于陪审点数

陪审点数关系到了法庭上是否获得胜诉：10以上是胜诉、5~9是平手、5以下是败诉。不过无论结果如何，都不会影响到同伴的好感度，所以无论结局如何大家都不用担心。

前往以下地点能够获得法庭上用的情报(有些情报并没有太大作用)：

10点45分以前及50分以后各去一次ROMANDO／咖啡店／图书馆／与自由行动1中共同行动的同伴对话，邀请作证／在旅馆与九条一起跟踪到美术馆／饮料吧／教会／爵士乐吧／舞台背后／五番街

注：11点时会出现是否前往法庭的选项，若选了前往那么自由行动就会结束。

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
旅馆	发现可疑分子	跟踪(尾行する)	－
		选了“跟踪”后、低力度	－
选择了“跟踪”后发生跟踪连锁事件			
中央公园	被人发现	装成旅客(观光客のふりをする)	昴↑
		态度强硬(おもわせぶりにする)	昴↑
美术馆	悄悄接近	成功	昴↑
高级公寓	莎吉塔在意大河的行动	……你很在意吗？ (……気になりますか？)	情报数量在5个以上，莎↑
五番街	收下拉琪特的礼物	我会尽全力努力的！ (精一杯、がんばてみます)	拉↑↑
小卖店	谈到一起出去玩	保持沉默	杏↑↑
饮料吧	谈到料理	很会做料理呢 (さすがは料理上手ですね)	普↑↑
大河的房间	大河喂吉米妮吃梅干	较小力度	吉↑
舞台背后	配合吉米妮拍手唱歌	1次：成功以上、2次：成功(非大成功)	吉↑、吉↑↑
室外沙龙	问到生活是否习惯	最大力度	拉↑↑
华击团设施	九条问大河对火灾的看法	选择“我觉得不是……” (ちがうような気が……)后再选“会招致居民的反感……” (住民の反感を买いすぎますし……)	昴↑

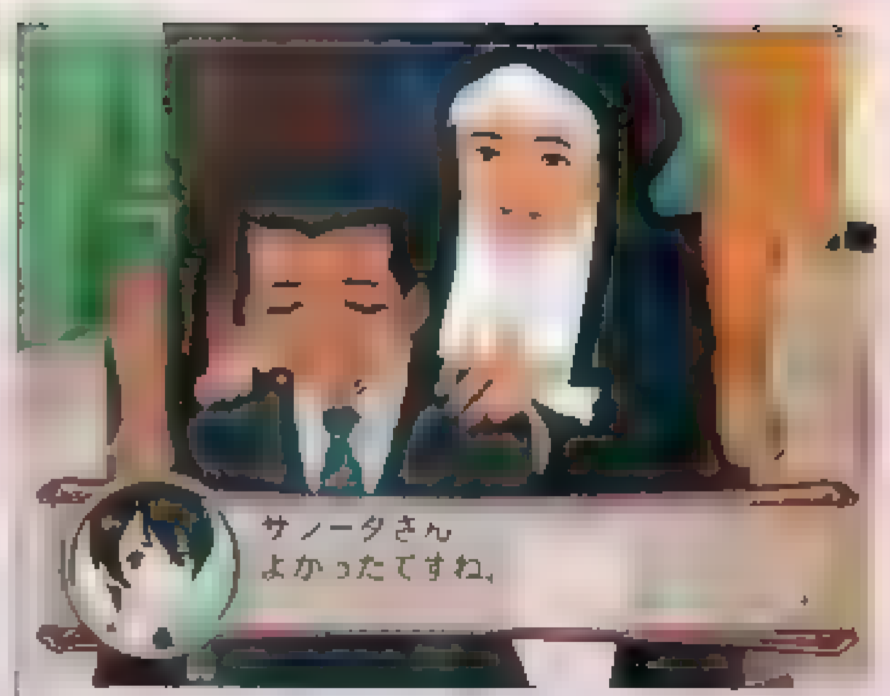
心之觉醒

在哈林区，由莎吉塔和新次郎对峙的模拟法庭开始了。在辩论的前半段时，新次郎根本就无法与莎吉塔抗衡，甚至连哈林区的居民们都渐渐被蒸汽边境开发公司承诺的条件所吸引了。但是，新次郎终于发现，公司的目的是想将这里的居民全部赶走并在此地建立高级住宅区。

看到即将败北时，公司代表拿出了法庭颁发的强制执行书，想强行将居民们赶走。此时，桑尼赛德及时赶到，并拿出自己刚刚买下哈林区的证明——地契拿了出来。而拉琪特也带领星组的同伴将正在进行破坏工作的起重机停止了下来。

蒸汽边境开发公司在哈林区进行垂建以为自己牟取暴利的愿望破灭了，而在嫉妒、暴走族同伴，以及新次郎和星组队员的劝说下，莎吉塔也终于幡然醒悟。

莎吉塔·温伯格在此刻终于想起来了，对于自己来说最重要的东西，正是自己生长的这个美丽的地方——哈林区……



位置	谈话内容	最佳选项	好感度
法庭	辩论时	你还不明白吗？（まだ、わからないんですか？）	证据足够时，莎↑↑↑
	遭到黑龙姬的攻击	快带哈林区的人们去避难（ハーレムの人たちの避難誘導を）	莎↑↑
		请快逃走吧！（はやく逃げてください！）	莎↑↑
作战指令室	下达出击命令	最大力度	莎↑↑

战斗篇

战斗地点	哈林区
胜利条件	破坏全部妖力装置 击破BOSS
失败条件	主角战败

前期战中，妖力装置会每隔数回合发动一次落雷，若该区域内有我方队员存在，那么HP将受到极大损失。应随时蓄好气力，准备回复HP。从本关开始，主角可以使用“作战”、“保护”以及“区域移动”等指令。可转移的地点能通过R2键查看。

BOSS——草阴

BOSS的弱点在底部，可以降落到列车上攻击，否则只能将其身上几个部位消灭后再攻击



地上战中

事件出现条件	最佳选项	好感度
九条与莎吉塔相邻	过去的事就随它过去吧。（過ぎたことは水に流しましょう）	莎↑
	保持沉默	昴↑↑
大河毁坏两个篮球架	莎吉塔未撤退	莎↓↓
大河与莎吉塔相邻	可爱吗？（かわいいですか？）	莎↑
九条与莎吉塔相邻	—	莎、昴之间连携度↑↑
友情狙击发动	大河与莎吉塔之间发动时	莎↑
破坏所有装置后	那不是正义！（そんなの正义じゃありませんっ！）	莎↑↑
	半人马的誓言！（“ケンタウロスの誓い”です）	裁判时选择了该选项时，莎↑↑

第三章 魂之莉嘉丽塔



金枪，还是银枪？

风和日丽，万里无云。

可在这个看起来温暖无比的日子里，在去华尔街逛街的途中，新次郎竟然又一次在银行前碰到了抢劫事件，而更令他惊奇的是，这次将劫匪制服的，竟然是一个手持金银双枪的墨西哥小女孩。

小女孩的名字是莉嘉丽塔(爱称为“莉嘉”)，著名的赏金猎人。而她，也正是将于今日加入纽约华击团的又一名星组成员。

一开始时第2话好感度提升最多、且好感度排名第一的女性会陪同大河。			
华尔街	遇到银行强盗	向吉米妮求助！（ジェミニに助けを求める！）	吉↑
		向莎吉塔求助！（サジータに助けを求める！）	莎↑
		保持沉默	昴↑
		向拉琪特求助！（ラチェットに助けを求める！）	拉↑
		向普兰姆求助！（プラムに助けを求める！）	普↑
		向杏里求助！（杏里に助けを求める！）	杏↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
管理人室	提到莉嘉是赏金猎人	的确，枪法很出色啊（確かに、すごい枪の腕前だもんな）	莉↑
管理人室	莉嘉要吃掉自己的宠物	拉琪特小姐，快准备吃的！（ラチェットさん、ゴハンの用意を！！）	拉↑莉↑
室外沙龙	莉嘉要独占全部食物	只吃一口……行吗？（一口ぐらいなら……いいだろ？）	进入下一个选项
		对、对不起……（ご、ごめんなさい……）	进入下一个选项
	选了“只吃一口……行吗？”后	较大力度	拉↑莉↑
		中等力度	昴↑莉↑
	选了“对、对不起……”后	来，牛排哦（はい、ステーキだよ）	莉↑、进下一选项
		来，炸肉饼哦（はい、コロッケだよ）	莉↑、进下一选项
		保持沉默	莉↑

对失败的恐惧

在加入华击团之后，莉嘉很快也加入到了剧目的演出之中。可在一次表演时，由于她只想着表现自己结果导致演出失败了。在听到“失败”这两个字后，一向活泼开朗的莉嘉丽塔忽然变得异常沮丧，只是一个劲地道歉，并向大家保证自己以后绝对不会再犯错了。

在新次郎及拉琪特等人的安慰下，莉嘉很快便又恢复了活力，并在几分钟后便将兴趣转移到了可以拍照的怀表摄影机上，一个劲地要给别人拍照。而她那对食物的执念也令人为之惊讶。

不过，新次郎始终无法对莉嘉刚才的沮丧表情释怀。在女孩的心中，似乎隐藏着一段令她不愿再回想起来的过去……

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
舞台	莉嘉表演过头了	切掉照明电源（照明の電源を落とす）	莎↑昴↑拉↑
乐屋	莉嘉反省自己表演过头	跟大家说对不起（みんなに、ごめんなさいするんだ）	莎、昴之间连携度↑↑
走廊	与吉米妮商量莉嘉的事	因为莉嘉没有精神……（リカの元気がなくてさ……）	队长LV1以上时吉↑

不愿回忆的往事

当与莉嘉一同来到她位于海滨仓库的所谓“家”中时，新次郎也从女孩的口中了解到了她的过去。

由于妈妈早就去世的缘故，在来到纽约之前，莉嘉一直与爸爸相依为命。爸爸教会了莉嘉射击的本领，而两人则靠着这项特长在各地进行表演得以谋生。但在一次表演中，由于莉嘉的失误导致她与爸爸都受伤了，而那天，也恰好遇到了难得一见的山洪泛滥。

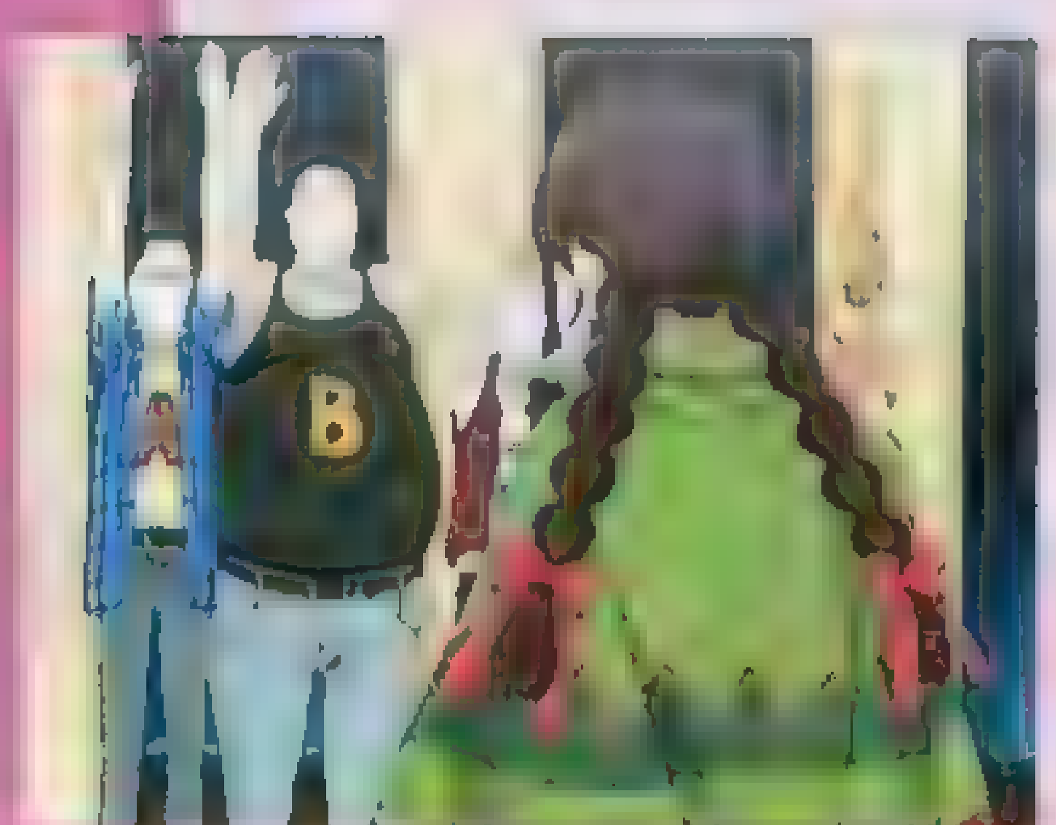
为了救莉嘉，爸爸被洪水冲走了，而莉嘉则只能在大雨中望着那汹涌的波涛，无助地大声哭泣着……

莉嘉一直认为，都是自己的表演失败才会导致父亲的丧生，因此在那之后，也一直都非常痛恨失败。

众人总算了解到了一直困扰莉嘉的心结，而在经过商量之后，星组的女孩们与新次郎一致决定邀请莉嘉在大剧院里来一次集体住宿，让她再一次感受到家的温暖。

集体住宿非常成功，莉嘉在这一周间自始至终都非常开心，而且与同伴们的关系也变得融洽了起来。可就在最后一天时，华尔街的银行的地下金库忽然遭到了恶念机的抢劫。

就这样，纽约华击团·星组又一次紧急出击了。





自由行动时间 PART1

截止时间：17 点

16 点 30 分以后能够前往港口地区。

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
独自行动			
室外沙龙	得知莎吉塔喜欢猫	—	关系第 7 话约会
露天浴池	普兰姆和杏里在洗澡	身体不由自主进去了……（体が胜手に风吕场の方へ……）	进入下一选择
		那样可不好！（そういうの、良くないですよ！）	杏↑↑普↓↓ 杏↓↓
		不……我这就离开……（いや……ぼくはこの边で……）	—
		保持沉默	普↑杏↓
莉嘉同行（16 点 20 分会强制同行）			
室外沙龙	谈到拉琪特像什么时	应该，是老师吧（やっぱり、先生ですよ）	拉↑
	好感度够高时	高岭之花吧？（高岭の花……かな？）	拉↑↑
		是学姐就好了（先辈だといいな……）	拉↑
	莉嘉问自己像什么时	……活泼的后辈？（……元气な后辈？）	莉↑
		……宠物？（ペット）	莉↑
	注：高岭之花在日语中有"遥不可及之物"的意思。有点类似"冰山美人"，但拉琪特并非冷峻型，所以这里采用了直译。		
舞台背后	三支箭不容易断	从 4 支箭一直选到 100 支箭（4本だと……～100本ならどうだ－！）	吉↑莉↑
小卖店	购买莉嘉的照片并对话	—	莉↑杏↑
	为杏里、莉嘉拍照	—	莉↑杏↑
饮料吧	提交照片	—	普↑
	为普兰姆、莉嘉拍照	若只照普兰姆的胸部	莉↑普↑↑
吉米妮的公寓	为吉米妮、莉嘉拍照	—	吉↑莉↑
图书馆	莎吉塔在哭	就让她那样吧（そっとしておこう）	莉↑莎↑
大河的公寓	莉嘉睡着了	小失败（残留约 2 格）	莉↑
旅馆	为九条、莉嘉拍照	—	莉↑
五番街	莉嘉乱拍照片	快道歉！（あやまろうっ！）	莉↑拉↑
中央公园	与吉米妮打棒球	三次全部大成功	吉↑↑莉↑↑
中央公园	遭遇通缉犯	最大力度	黛↑↑
咖啡店	莉嘉放了许多辣酱	最大力度	莉↓↓昴↑
		中以下力度	莉↑
		保持沉默	莉↑↑昴↓
路地里	与莎吉塔一起打篮球	把球传给我！（ぼくにパスだっ！！）	进入下一选择
	选了"把球传给我！"后	成功操作、较大力度	莉↑↑莎↑
莎吉塔的事务所	观察头发两次	把头发放下来……比较漂亮（おろした方が……似合いますよ）	莎↑
		现在的发型也很好（今の发も素敌ですよ）	莎↑
	对话一次	我也来帮忙！（ぼくも加势しますっ！）	莎↑
	为莎吉塔、莉嘉拍照	—	莎↑莉↑
ROMANDO	为加山、莉嘉拍照	只照莉嘉一人	莉↑
16 点 30 分以后			
工地现场	九条询问关于星星的感想	美国之魂！（アメリカンスピリッツですね！）	昴↑
临海公园	为莉嘉拍照	照最初的姿势即可	莉↑↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
莉嘉的家	观察篝火	莉嘉会做料理啊！（リカ、料理できるんだ！）	莉↑
	观察吊床	我能躺躺看吗？（なあ、寝てみていいかい？）	进入下一选择
	自由行动中去过大河的房间	和我的床交换吧？（ぼくのベッドと交换しない？）	莉↑
		不会掉下去吗？（落ちたりしないのかい？）	莉↑
	选了"我能躺躺看吗？"后	操作成功以上	莉↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
莉嘉的家	得知莉嘉的过去	……很痛苦吧？（つらかったね）	莉↑
		那…… 并不是莉嘉的错（それはリカのせいじゃないよ）	莉↑
莉嘉的家	是否在莉嘉家住	我住下来没关系吧？（泊まっていってもいいかい？）	莉↑↑
注：若不住在莉嘉家，则莎吉塔和九条的连携度上升。			

乐屋	大家准备合宿	好啊！（ぜひ、やりましょう！）	莎↑拉↑
	在莉嘉家过夜后	莉嘉也一定会很高兴的（きっと、リカもよろこびますよ）	莎↑昴↑ 拉（随当前好感度高低而变化）
		不用那样也……（そこまでしなくても……）	昴↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
舞台	练习表演	进行示范（お手本を见せる）	莉↑
室外沙龙	大家准备混浴？	不行！（そんなのダメですよ！！）	注
		昴不进去吗？（昴さんは入らないんですか？）	昴↑
	注：选了"不行"之后，在女孩们洗澡时，莉嘉会拍下拉琪特的照片。		

住在莉嘉家后

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
饮料吧	喝饮料吗？	那么，就喝一口吧（じゃ、ひと口もらおうかな）	莉↑
		我也给你做点喝的吧？（ぼくも何か作ってあげようか？）	莉↑昴↑
没住在莉嘉家			
乐屋	莎吉塔的教导	好厉害！（すごいじゃないか！）	莉↑
		我也来教你吧？（ぼくも教えてもらおうかな？）	莉↑
		莎吉塔小姐很会教呢（サジータさん、教え上手ですね）	莎↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
室外沙龙	莉嘉的照片秀	也照张莉嘉的吧（リカの写真も撮ってあげようか）	莉↑
		我还想看在澡堂拍的照片（お风吕で撮った写真も见たいな）	若莉嘉拍了拉琪特在洗澡的照片，莉↓
饮料吧	做蛋糕	操作成功以上	莉↑
	莉嘉觉得做失败了	料理中注入了爱（料理は爱情だからだよ）	莉↑
		因为有大家的帮助（みんなで协力したからだよ）	莉↑

再度失败



操纵恶念机进行抢劫的是名叫骷髅纺的蒙面男子，虽然他自称"细致作战，大胆行动"是自己的信条，不过怎么看都只是个傻瓜而已。

但是，骷髅纺的战斗能力却是毋庸置疑的，莉嘉的一切攻击对于他都没有任何效果，而新次郎为了掩护莉嘉更是令自己的STAR受到重创。

在看到情况不妙后，拉琪特命令星组立即变形从空中撤退，这次行动也以失败而告终。

而莉嘉则认为正是因为自己的失误才会导致这一情况的发生，于是，在没有告诉任何人的情况下，她黯然地悄悄离开了小红唇剧院……

自由行动时间 PART2

截止时间：21 点

单独行动

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
饮料吧（一次也未离开剧院时）	帮杏里洗盘子	现在是那么说的时候吗？（そんなこと言ってる场合か！？）	杏↑、进入下一步
		我不会告诉普兰姆的（プラムさんには言わないよ）	杏↑、进入下一步
		操作，成功以上	杏↑
小卖店	杏里总说大河欺负她	保持沉默	—
舞台背后	杏里要大河当垫脚台	杏里好感度在一定程度以上 若能帮上杏里的忙的话……（杏里くんの役に立てるのなら……）	杏↑↑
客席 1	杏里在换座位的套子	我也来帮忙吧（ぼくも手传うよ）	—
客席 2	大河帮忙换套子	"客席 1"完成后立刻进入	杏↑
离开剧院	之前的杏里连锁事件都有完成时	—	杏↑↑
华击团设施	与拉琪特一起抓绑架犯	说服犯人（犯人を说得する）	进入下一选择
	选了"说服犯人"后	背摔！（背负い投げをする！）	进入下一选择
	选了"背摔！"后	趴下！（ふせる！）	拉↑↑
20 点 40 分以前			
咖啡店	普兰姆在约会	在和谁约会吗？（だれかとデートとか？）	普↑
		遇到什么很高兴的事情了吧！（うれしいことがあったんですね！）	普↑
吉米妮的公寓	希望与大家一起旅行	我也想见见呢（ぼくも会ってみたいな）	吉↑
		我也想和吉米妮一起旅行（ぼくもジェミニと旅がしたいな）	吉↑
中央公园	吉米妮装宇宙人	逃跑……（……逃げる）	吉↑
	欣赏萤火虫	……你有喜欢的人吗？（好きな人いるの？）	吉↑↑
工地现场	找回莉嘉后怎么办	当然要责备她（もちろん叱りますよ）	昴↑
		一起去吃饭（一绪にごはんでも食べようかな）	昴↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
莎吉塔同行时			
路地里	大河也一起坐摩托么？	我想坐莎吉塔的那台 （バウンサーになら乗ってみたいな）	进入下一选择
	选了“我想坐莎吉塔的那台”后	较小力度	莎↑
爵士乐吧	昴自信能够演奏爵士乐	昴去试试看吧 （昴さんが、弾いてみれば）	莎↑
莎吉塔	观察两次书架	胆量（度胸）	莎↑
事务所	观察办公桌	我也不能输呢 （ぼくも負けてられないな）	莎↑
	观察电话	这里是温伯格法律事务所 （ワインバーグ法律事務所です）	莎↑
教会	询问莎吉塔有没有好好工作	总是帮助我 （いつも助けてもらってます）	莎↑
莎吉塔没有同行时			
爵士乐吧	询问弹得如何	那不过是……单纯的钢琴声吧 （あれは……単なるピアノの音です）	昴↑

莉嘉，回家吧！

由于在那之后一直没有见到莉嘉，担心的新次郎来到了仓库。而在那里他震惊地发现，莉嘉失神地倚着墙坐在地上，而四周堆满了她拍摄的自己与星组队员的照片。

正是由于莉嘉在乎新次郎，在乎星组的同伴们，所以她才无法原谅自己的失败给大家带来的损失。但在新次郎的鼓励下，女孩终于纵情哭了出来，并且终于再度鼓起勇气回到了小红唇剧院内。而在那



里迎接她的，则是已经为莉嘉准备好盛大的欢迎宴的星组队员。以及，她们那开朗的笑颜……

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
莉嘉的家	莉嘉将自己关了房里	最大或最小力度	关系后面的增减
		任意选项	与之前的选项累加：莉↑↑↑
作战指令室	出击前	纽约华击团・星组，出击！	莎↑莉↑昴↑
		莉嘉，有我们在！ （リカ、ぼくたちがついてるからな！！）	莉↑↑

败不足惜

华尔街又一次遭到了抢劫，而犯人依然是骷髅坊。在得知这个消息后，星组队员们毫不犹豫地赶到了现场。

虽然骷髅坊强大依然，而且更是驾驶着威力惊人的恶念将机。但在大家的鼓励下，莉嘉终于发挥出了自己的真正力量，并一举击败了骷髅坊。

看到莉嘉那开心的笑容后，大家都明白，从今以后，这位女孩再也不会为过去的那件事情而伤心难过了。如果说还有什么能让莉嘉不高兴的话，那大概就只剩下总是会为找不到食物这一项发愁而已了吧。

战斗篇

战斗地点	华尔街
胜利条件	全灭杂兵 / 击破 BOSS
失败条件	主角战败

前半战

只要将全部炮台以外的杂兵消灭即可。炮台会随时隐藏在地下，只要在其随时站在上面，便可令其无法发挥作用。

后半战

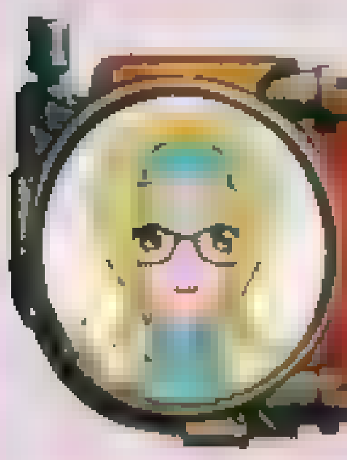
在每个大楼上都安置了炮台，若不将炮台先破坏的话，在进行区域移动时就会遭到极大伤害的炮击。每个炮台的射程范围可以在“战况”中查看。BOSS紫的普通攻击能将我方打退很远，不幸被打下楼的角色要2回合后才能回到战场。

前半战

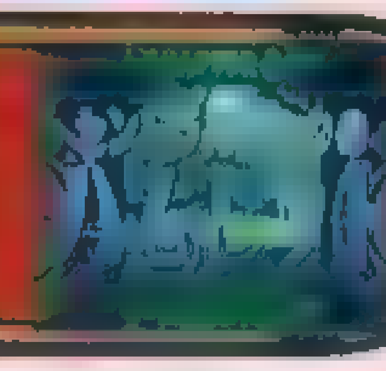
事件出现条件	最佳选项	好感度
大河与莉嘉相邻	是毅力……吧？（根性……かな？）	莉↑
	因为莉嘉让它动起来的（リカ动かしてるからだよ）	莉↑
我方角色站在炮台上令其无法攻击	—	拉↑
莎吉塔、莉嘉相邻	之后两人使用连携击破敌人	两人连携度↑↑

后半战

事件出现条件	最佳选项	好感度
莉嘉、九条相邻	—	两人连携度↑↑
大河最先到达 BOSS 所在地时	—	好感度最高者↑
第一次击败 BOSS 时	我相信莉嘉！ （ぼくは、リカを信じるっ！）	莉↑↑
莉嘉、莎吉塔相邻	—	两人连携度↑↑



第四章 中央公园的哈姆雷特



女神般的少女



和蔼温柔，充满爱心，微笑总是挂在脸上，仿佛是不存在于人间的女神一般。

这就是所有人见到黛安娜后的第一反应。

虽然这位身患重病的女孩只有依靠轮椅才能行动，但她依然每天都会来到中央公园的树荫下，在花草及动物的陪伴下静静地读书。

在刚来到纽约时，正是黛安娜的鼓励才令新次郎重拾信心。而当再度与少女相遇并知道其身患重病时，新次郎也为其感到伤心难过。他与星组的其他队员一同前往看望黛安娜，希望能够让少女更愉快一点，但不想反而弄巧成拙。而此时，众人也从桑尼赛德的口中得知了一个令人震惊的事实。

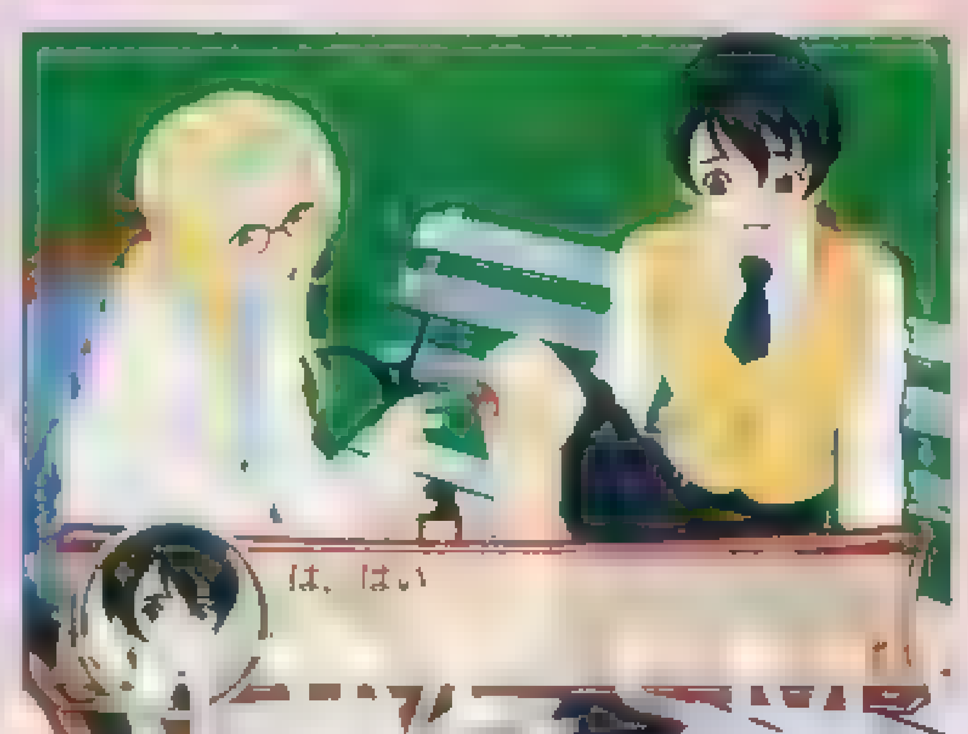
黛安娜……只剩下了一年的寿命而已。

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
中央公园	黛安娜无法走路	那么，我来带路吧 （だったら、ぼくが案内しますよ）	黛↑
		对不起……（すみませんでした……）	黛↑
		我抱着你去吧？ （抱っこしていきましょうか？）	好感度够高时 黛↑↑
室外沙龙	女孩们为黛安娜的事吃醋	进入下一选择	—
	吉米妮好感度最高时	因为希望她能打起精神…… （元气になってほしいかっ……）	吉↑
		•其实我对吉米妮…… （ぼくはジェミニの方が……）	吉↑↑其他人↓
		•不、不……没什么…… （い、いや……别に……）	吉↑
	莎吉塔好感度最高时	•其实我对莎吉塔…… （ぼくはサジータさんの方が……）	莎↑↑莉↓昴↓拉↓
		•不、不……没什么…… （い、いや……别に……）	莎↑
		话不用说得那么…… （そんな言い方しなくても……）	莎↑
室外沙龙	莉嘉好感度最高时	因为希望她能打起精神…… （元气になってほしいかっ……）	莉↑
		•其实我对莉嘉…… （ぼくはリカの方が……）	莉↑↑莎↓昴↓拉↓
		•不、不……没什么…… （い、いや……别に……）	莉↑
	九条好感度最高时	•其实我对昴…… （ぼくは昴さんの方が……）	昴↑莎↓莉↓拉↓
		话不用说得那么…… （そんな言い方しなくても……）	昴↑
	拉琪特好感度最高时	因为希望她能打起精神…… （元气になってほしいかっ……）	拉↑
		•其实我对拉琪特小姐…… （ぼくはラチェットさんの方が……）	拉↑↑莎↓昴↓莉↓
	注：关于标有•的选项，当女性的好感度够高时，出现“ぼくは……”，不够高时出现“い、いや……”。		

濒死的小鸟

在草地上，黛安娜与新次郎发现了一只受伤的小鸟。而当发现这只小鸟死期将至时，黛安娜想到了自己已时日无多，表情也变得黯淡了下来。

由于黛安娜有着很强的灵力的缘故，所以桑尼赛德希望黛安娜也加入纽约华击团・星组，但按女孩现在的心情来看，她根本就什么也做不了，她已经接受了自己即将逝世的命运，毫无求生的念头。在得知这一点后，新次郎下定了决心，一定要让黛安娜再度恢复迎接未来的勇气。为此他专门将那只受了重伤的小鸟接回了家中，并发誓要治好小鸟，让其再次自由地翱翔于天空之上。



位置	谈话内容	最佳选项	好感度
黛安娜的房间	大家来看望黛安娜（注1）	工作的上司（注2）（职场的上司なんですよ）	—
	同行是吉米妮和莉嘉时	我也是纽约华击团的队员（ぼくも纽育华击团の一员なんです）	吉↑莉↑
		我一直受他照顾（ずっとお世话になってるんです）	黛↑
黛安娜的房间	发现一只受伤的鸟	第一项以外	—
乐屋	讨论小鸟的伤势	我不想放弃！（あきらめたくありません！）	莎↑昴↑ 队员间连携度↑↑
		大家一起加油吧？（みんなで、がんばってみません？）	吉↑莉↑ 队员间连携度↑↑
	谈到黛安娜隐藏着力量	她有灵力吧？（灵力があるってことですか？）	拉↑
客席	如何让黛安娜振作起来	让她来看表演吧！（舞台を见てもらいましょう！）	拉↑
黛安娜的房间	邀请黛安娜	你喜欢音乐剧吗？（ミュージカルは好きですか？）	黛↑

注1：看望的队员将自动从连携度最高的两人中选出，比如若莎吉塔和九条之间连携度最高，那么就是她们两人。

注2：第1话若选了“上司はひどい人で……”，这里黛↓，反之黛↑。

哈姆雷特的话语

第二天，新次郎专门推着轮椅，陪着行动不便的黛安娜在纽约的各个地方游玩。在这一天中，黛安娜都非常开心。但当两人最终前往小红屋剧院看上演的《哈姆雷特》时，少女却由于由昴所扮演的哈姆雷特的那句著名台词——“生存还是毁灭？这是一个值得考虑的问题”而再度情绪低落了下来。这句话恰好戳中了黛安娜心中的痛处。

当得知新次郎正在医治之前那只受伤的小鸟时，黛安娜忽然间显得非常生气，她认为这样对于那只本来可以平静地死去的小鸟来说实在是太残忍了。她始终认为死是所有生命无法逃离的宿命，就这样，众人不欢而散。

自由行动时间PART1

截止时间：15点

黛安娜喜欢安静的场所，若热闹人多的场所去的次数太多，那么自由行动就会强制结束。14点20分之前，路地里、咖啡店、玛基的商店等地方人比较多。14点30分以后，去哪里就都没有问题了。此外，再与各位同伴见面后，黛安娜与她们的连携度会提升。

另外，当自由行动结束时，如果黛安娜没有疲劳的话，那么她的好感度会上升。

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
14点30分以前			
华尔街	吉米妮存钱准备买东西	我也存点钱吧（ぼくも、贮金しようかな）	吉↑黛↑
		你想买的东西是？（欲しいものって何なの？）	吉↑黛↑
玛基的商店	莉嘉想要跳舞	黛安娜小姐也一起来吧？（ダイアナさんもどうですか？）	莉↑黛↓↓
		下次吧……（また……今度でいいかな？）	黛↑莉↓↓
舞台背后	九条问大河是否一起走	当然去！（もちろん 行きますよっ！！）	昴↑
		不……我在这里等（いえ……ここで待ってます）	黛↑
无时限			
饮料吧	普兰姆想“培养”黛安娜	我很期待 普兰姆小姐！（期待してますよ、プラムさん！！）	普↑
		黛安娜小姐已经很可爱了（ダイアナさんは十分かわいい）	黛↑
		那么 我……（だったら、ぼくを……）	黛好感度够高时 普↑
小卖店	送礼物给黛安娜	《哈姆雷特》的小册子（ハムレットのパンフ）	黛↑
中央公园1	黛安娜为大河疗伤	操作连续大成功	黛↑↑
中央公园2	一起做体操	操作大成功	莉↑↑黛↑ 莉、黛连携度↑↑
临海公园1	为黛安娜拍照	拍脸红的姿势	黛↑↑
临海公园2	照片被莎吉塔抢走	操作大成功	莎↑、莎↑ 黛↑、莎与黛连携度↑↑
露天浴池	莉嘉被挂在了竿子上（对话两次））	要不要我来帮你洗（ぼくが洗ってあげようっか？）	莉↑
		闭上眼睛就行了（目をつぶるといいよ）	莉↑
	观察肚子两次	中等力度	莉↑
		观察衣服两次	莉↑
大河的公寓	大河讨厌自己的母亲？	并不是讨厌（嫌いってわけじゃ……）	黛↑
		因为会不好意思啊……（だって、耻ずかしいですもの……）	黛↑
14点30分以后			
咖啡店	初恋的感觉是？	苦的？（……に、苦いの？）	吉↑黛↑
图书馆	莎吉塔遇到了医学相关的案件	该黛安娜出手了！（ダイアナさんの出番ですよ！！）	莎↑黛↑
唐人街	试试针灸	什么事情都要挑战（なにごともチャレンジですよ！）	黛↑
爵士乐吧	适合黛安娜的曲子	抒情的曲子（爱を语り合う曲）	黛↑↑

室外沙龙	改变沉闷的气氛	那只小鸟，已经很有精神了（あの小鸟、元气になりましたよ）	吉↑莉↑
		确实说要招待的（确かごちそうしてくれるって）	黛↑
		我对自己说（ぼくが自分で言います）	黛↑莎↑昴↑
		请不要责备黛安娜小姐……（ダイアナさんを责めないで……）	吉↑黛↑
作战指令室	纽约发生了谜之鸟事件	问问黛安娜小姐吧？（ダイアナさんに闻いてみては？）	莎↑昴↑
		（みんなで调查しますか？）	莉↑
	杏里好感度够高	杏里，拜托了！（杏里くん、お愿いします！）	杏↑
	普兰姆好感度够高	普兰姆小姐，拜托了！（プラムさん、お愿いします！）	普↑
作战指令室	请求黛安娜的协助	保持沉默	昴↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
室外沙龙	拉琪特的教诲	对不起……（すみませんでした……）	拉↑

自由行动时间PART2

截止时间：21点

进入海湾地区可与莉嘉同行，莉嘉的宠物被抓走了，而通过收音机可以得知犯人当前的位置——按照工地现场、唐人街、临海公园的顺序即可完成事件。

工地现场	爬上钢架	操作成功以上	莉↑
唐人街	遇到犯人	堂堂正正地战斗吧！（正々堂々と战え！）	莉↑
临海公园	与犯人最后对决	操作大成功	莉↑↑
华尔街	讨论敌人拿金块做什么用 莉嘉同行事件发生后	用金块来制造什么吗？（金を使って、なにか作ってたとか？）	昴↑
20点40分以后			
咖啡店	普兰姆正在约会	不为他们庆祝一下吗？（お祝いしなくていいんですか？）	普↑↑
高级公寓	对话两次	很受欢迎啊！（人气者だね！！）	杏↑
	观察服装两次	越大越好啊！（大くすぎるくらいがいいよ！！）	杏↑↑
吉米妮的公寓	吉米妮练习买东西（路过五番街以前）	嘿 欢迎！（へい らっしゃい！！）	吉↑
		*不行啊，那个样子！（ダメだよ そんなじゃ！）	吉↓
五番街	吉米妮被赶出商店	请放下吉米妮！（ジェミニを放してください！）	吉↑
		用武力也要让对手放开吉米妮！（腕ずくでも返してもらいます！！）	吉↑↑
	注 若在之前责备了吉米妮 那么该事件结束后 吉米妮好感度会有所提升。		
中央公园	黛安娜还没入睡	夜风对身体不好哦（夜风は体に毒ですよ）	黛↑
玛基的商店	前往莎吉塔事务所前	下一次做给你吧（今度 作ってあげますよ！）	莎↑
莎吉塔事务所	帮忙打扫房间	整理物品、扫除机、擦拭（物を整理、扫除机、拭き扫除）	莎↑↑
路地里	与九条一起看星星	最大力度	昴↑
图书馆	拉琪特扭伤了脚	（一周目）总之 请扶好吧！（いいから つかまってください！）	拉↑↑
		（二周目）操作小成功（残留约3格）	拉↑↑
	注：自由行动结束后，好感度排在第一位的角色会出现在大河公寓附近，并发生接下来的事件。		

狂暴的鸟

一夜之内，纽约市中心的所有鸟类都被魔人“梦殿”放出的虫所控制，纷纷向人类展开了攻击。桑尼赛德本想拜托黛安娜以自己的灵力令鸟儿安定下来，但少女却认为这也是命运的安排而拒绝了星组的要求。

此时，市议会做出了决定，要将市中心的所有鸟儿都驱逐出纽约市，以避免市民受到伤害。也就在此时，梦殿控制鸟儿展开了对人类的大举进攻。

在中央公园处，新次郎救下了正在被飞虫围攻的黛安娜。而当看到那只本来受到重伤的小鸟为了保护自己再度来到这里时，感受到新次郎以及鸟儿心声的黛安娜终于改变了自己对于生命、对于未来的悲观态度，她奇迹般地从轮椅上站了起来，决心要以自己的双手来改变自己的命运。

就在纽约警察准备对鸟儿展开大规模攻击时，黛安娜以自己的灵力令所有的鸟儿都恢复了正常，此时的她几乎就像真正的女神一般。而当看到自己的阴谋破产后，气急败坏的梦殿也终于从幕后站到了台前。

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
公寓附近	遭到鸟的袭击	操作成功以上	对象↑
	发现怪虫	将虫弄死（とどめをさす）	莉或吉在场时：莉↑或吉↑
		给昴看（昴に见せる）	昴在场时、昴↑
		拍照（写真をとる）	进入下一选择
		将虫放大全身拍下	拉↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
黛安娜的房间	黛安娜倒在了地上	静静地[illegible]……（见守[illegible]）	[illegible]↑↑↑
作战指令室	出击前	纽约华击团・星组 出击！（纽育华击团・星组、出击です！！）	[illegible]↑昴↑莉↑[illegible]↑
		黛安娜小姐，不能硬来哦（ダイアナさん、无茶はダメですよ）	黛↑↑

战斗篇

战斗地点	中央公园
胜利条件	消灭全部虫毒源／击破BOSS
失败条件	主角战败

一开始便分为地面、空中两部分战斗。空中的BOSS会不断投下虫毒的发生源，因此必须投入一部分兵力，转移到空中后将敌人消灭。

BOSS——浮云

BOSS——浮云的弱点在中央，但在战斗的头几个回合中，我方是无法对其造成任何伤害的，此时可以稍微忍耐一下，攻击周围的一些杂兵，等待过几回合事件发生后，再发动总攻击。

杂兵战

事件出现条件	最佳选项	好感度
大河与黛安娜相邻	作为队长我会保护你（队長として、守り通します）	黛↑
	我发誓一生保护你！（一生、守り抜く誓います！）	黛↑
莎吉塔、黛安娜相邻	—	两人连携度↑↑
破坏两次栅栏	—	拉↓
莉嘉来到湖中的小岛	结果以后，送我一份（実がなったら、ちょうだいね）	莉↑
破坏所有虫毒源后	不要输给自己！（自分に負けないでっ！！）	黛↑↑

BOSS战

事件出现条件	最佳选项	好感度
莉嘉、黛安娜相邻	莉嘉，不能任性哦（リカ、わがまま言っちゃだめだよ）	黛↑／莉、黛连携度↑↑
黛安娜与九条发动连携攻击	—	两人连携度↑↑

生存还是毁灭

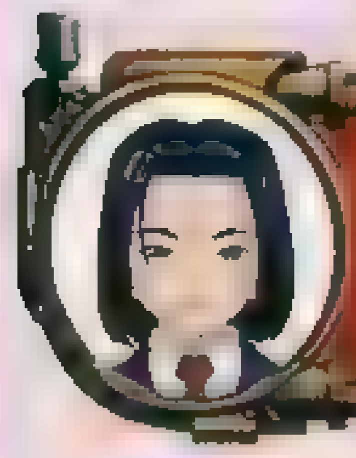
黛安娜乘坐着纽约华击团早已为自己准备好的STAR，与星组的其他队友们一同来到了纽约上空。在与梦殿的战斗中，那个神秘的红发蒙面女剑士再度出现，但她发现梦殿似乎并不是自己要找的对象，于是马上又离开了此地。

梦殿向地上投下了无数个虫巢，想要污染这片大地。而在此时，鸟儿们纷纷赶了过来。在它们的帮助下，黛安娜终于击败了梦殿，纽约的天空也又一次回复了往日的晴朗宁静。

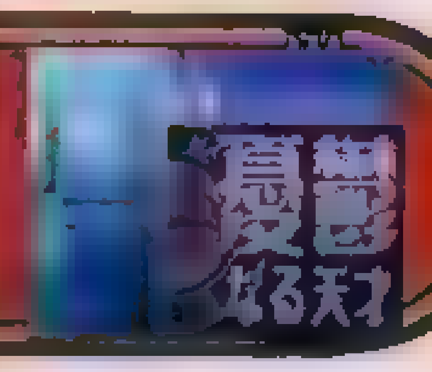
《哈姆雷特》又一次上演了，而昴扮演的王子也再度说出了那句著名的台词。不过，由黛安娜所扮演的乔特鲁德则解除了王子的忧虑。

“生存还是毁灭？这根本就不是什么问题。”在舞台之上，黛安娜微笑着说出了这句全新的台词。





第五章 忧郁的天才



孤高的天才

一晃眼间，新次郎在纽约已经度过了五个月的时光。在这五个月中，他与华击团的成员们建立起了深厚的感情，不过，只有九条昴似乎对于新次郎的存在感到有些不舒服。

在一次练习中，昴对莉嘉的表演嗤之以鼻，这让莎吉塔以及莉嘉非常生气。两人决定要好好教训一下昴，但此时她们才发现了一个事实——虽然相处了这么久，但星组的队员们其实根本就不怎么了解昴，甚至……连昴是男是女都不知道。

从拉琪特口中新次郎得知，昴与拉琪特以前都是原来设立在欧洲的实验部队——欧洲星组的一员，而昴更是有着“孤高的天才”之称。无论面对多么困难的任务，昴都会微笑着轻而易举地将其完成，但是，却没有人知道昴的内心究竟是怎么想的……



位置	谈话内容	最佳选项	好感度
管理人室	大河的功绩卓越	我方队员撤退数为0	拉↑↑
室外沙龙	昴对大河评价极高（撤退数为0时）	我的指挥怎么样呢？	莎↑昴↑莉↑
		（ぼくの指揮はどうですか？）	昴↑
		真想被昴称赞啊（昴さんに、ほめてほしいなぁ）	昴↑
室外沙龙	挑选早餐内容	泡菜加米饭就好了（お味噌汁とごはんがいいな）	杏↑
		杏里、普兰姆好感度够高时 与杏里你们一样吧（杏里くんたちと同じのがいいな）	杏↑普↑
		杏里、普兰姆好感度不够高时 那么，与大家一样吧（じゃあ、みんなと同じで）	普↑
	进行猜词游戏	是“Polarstar”吗？（「Polarstar」かな？）	莉↑黛↑
	昴匆匆离开	保持沉默	—

位置	谈话内容	最佳选项	[illegible]
舞台	众人在进行表演练习	观察头发	莉↑
		对话	莉↑、进入下一选择
		莉嘉真是个爱吃的孩子（リカは食いしん坊だなぁ）	莉↑／莎、莉连携度↑
		莎吉塔小姐很温柔呢（サジータさん、やさしいんですね）	莎↑黛↑／莎、黛连携度↑
舞台	保持沉默	—	莉、黛连携度↑
	观察服装	—	进入下一选择
		最大力度	莉↑↑／莎、莉连携度↑
	莎吉塔与九条要打起来	阻止莎吉塔（サジータを止める）	黛↑
		安慰莉嘉（リカをなぐさめる）	莉↑
电梯内	拉琪特讲述九条的过去	是因为我不可靠吗？（ぼくが頼りないからですか？）	拉↑
室外沙龙	莎吉塔和莉嘉要捉弄九条	似乎很有趣呢（なんだかおもしろそうですね）	莎↑莉↑黛↓↓
		首先要互相谈谈……（まずは話し合って……）	黛↑莉↑
	谈论九条是男是女	最大、中等或最小力度	队员连携度↑

自由行动时间 PART1

截止时间：15点

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
14点40分以前			
临海公园	跟加山摆造型	最小力度	黛↑
		较小力度	莎↑
		中等力度	吉↑
		较大力度	莉↑
旅馆	发现莎吉塔怕狗	我、我什么都没看到！（ぼ……ぼく、見てませんから！！）	莎↑
无时限			
舞台背后	—	嗯，也许吧（うん、そうかもね）	吉↑
咖啡店	莉嘉被催眠了	堵上莉嘉的嘴（リカの口を押さえる）	莎↑↑莉↑
图书馆	莉嘉用吹箭射九条	大力度以上	莉↑
工地现场	黛安娜遭蝎子袭击	观察掉落的鞋后　给黛安娜穿上鞋（ダイアナに靴をはかせる）	黛↑
		用木箱或绳子击退蝎子	黛↑↑
小卖店	杏里为大河量身高	中等力度	杏↑↑
饮料吧	讨论大家捉弄九条的事	我去说服大家（みんなを説得します）	普↑↑
爵士乐吧	拉琪特问为何来这里	想看看昴来过没（昴さんが来てるかと思って）	拉↑
	拉琪特好感度够高时	想见拉琪特小姐……（ラチェットさんに会いたくて……）	拉↑
莉嘉的家	大河中了陷阱	这是为了代替拉琪特小姐！（ラチェットさんの身代わりです！）	拉↑
华尔街	说服九条失败	保持沉默	昴↑
高级公寓	第一次去黛安娜的房间	观察壁画两次后选择读诗（诗を読む）	进入下一选择
	读完以后	大力度以上	黛↑
14点40分以后			
露天浴池	吉米妮被淋湿	不快擦干身体的话（体をふかないと！）	吉↑

知己知彼

拉琪特告诉新次郎，昴之所以感到困惑正是由于新次郎的存在。在此之前，她一直认为“同伴”这种东西根本是不需要的，但充满活力的新次郎的出现却让她对自己的观点产生了怀疑。当年，拉琪特也是抱持着与昴一样的观点，而令她改变这种想法的正是大神一郎以及帝国华击团的诸位女孩。因此，拉琪特希望新次郎能像他的叔父那样，也令昴的思想发生转变。

不过，此时的莎吉塔和莉嘉倒是正想尽种种方法希望能搞清楚昴的真实想法，但诸如催眠术、设置陷阱等招数纷纷在昴的面前败下阵来。而在一次开会时，昴对新次郎的表现表示出了不屑的意思，这下可惹火了莎吉塔和莉嘉。莎吉塔提出要与昴进行决斗，但决斗的另一方则是——新次郎……

如果己方赢了的话，昴就要坦白自己究竟是男是女，而如果胜利的一方是昴的话，新次郎就会代替昴进行下一次的演出。





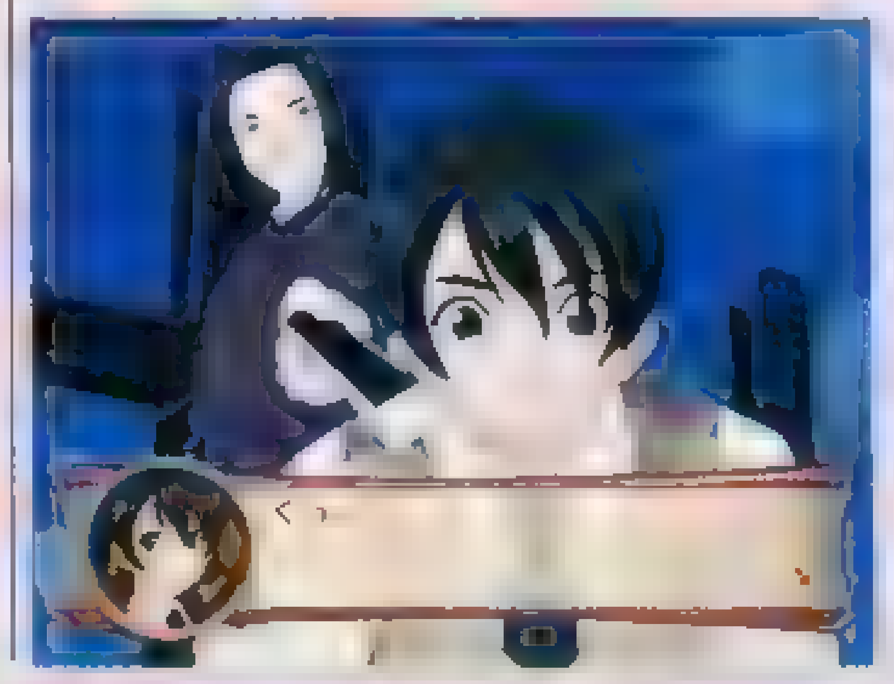
位置	谈话内容	最佳选项	好感度
14点40分以后			
吉米妮的公寓	为吉米妮打气（若在澡堂见过吉米妮）	再来一碗可以吗？（おかわりしたいなあ……と思って）	吉↑↑
大河的公寓	为吉米妮打气（没在澡堂见过吉米妮）	我可以连吉米妮的份一起吃了吗？（ジェミニの分、もらっていい？）	吉↑↑
大厅	桑德听错了话	拉琪特小姐觉得我怎么样？（ラチェットさんは、どう思いますか？）	拉琪特好感度够高时，拉↑
		杏里真有眼光（杏里くんは见る目あるんですね）	杏里好感度够高时，杏↑
乐屋	队员吵了起来	小力度	莉↑黛↑　莉、黛连携度↑↑
		最低力度	昂↑／莎、黛连携度↑↑

高处的决斗

夜幕低垂，在海滨地区的工地高台上，昂与新次郎在漫天的星光下展开了决斗。

虽然新次郎竭尽了全力，但昂依然轻而易举地获得了最终的胜利。按照约定，新次郎代替了昂要扮演的角色而站在了舞台上，开始了为期一周的训练。虽然说对于演出并不擅长，但在莎吉塔等同伴的辅导下，新次郎还是在努力地进行着训练。而当看到舞台上的新次郎时，昂也露出了一种困惑的表情。

由于昂原本要扮演的角色是女性的缘故，因此新次郎也不得不以女装的身分出现在了舞台上，就这样，在小红屋剧院中仅次于拉琪特的最美丽的女孩——瑛琪敏特小姐自此诞生了……



位置	谈话内容	最佳选项	好感度
工地现场	与九条决斗若输了的话	我会代替昂在舞台上表演！（昂さんの代わりに舞台に立ちます！）	黛↑
		……绝对不会输（绝对に负けませんよ）	莎↑
	决斗开始	突进！（突进するっ！！）	评价点+2
		小力度（きばく）	昂↑／评价点+3
		操作大成功	昂↑↑／评价点+5
	决战败北	评价点10以上	昂↑
	是否认输	保持沉默或最小力度	－
舞台	表演特训	操作大成功	莎↑莉↑黛↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
大河的公寓	大河换女装	真是的，"嫁"不出去了（もう、おムコさんにいけませんよ）	进入下一选择
	[illegible]	也许是三人中最可爱的……（三人の中で一番かわいいかも……）	普↑杏↑
	选了"真是的……"后	那，就和普兰姆小姐……（じゃあ、プラムさんと……）	普↑↑
		和杏里就好了……（杏里くんとがいいなあ……）	杏↑↑

自由行动时间PART2

截止时间：19点

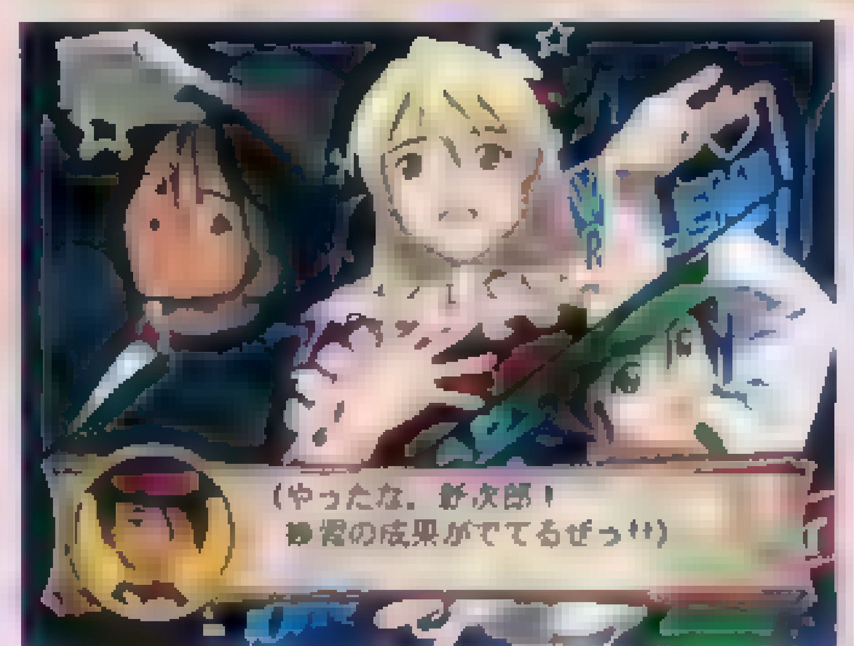
位置	谈话内容	最佳选项	好感度
大河公寓前	被黛安娜误认是女的	我……是男的啊（ぼくは男なのに）	黛↑
高级公寓	向黛安娜解释误会	－	黛↑↑
吉米妮的公寓	被问到如何才能这么漂亮	没有那个必要吧（その必要はないんじゃないかなあ）	吉↑
		如果你也在决斗中输了（きみも决斗に负ければ）	吉↑
莉嘉的家	被误以为是别人	好好听一下我的声音（声をよく闻いてよ）	莉↑↑
咖啡店	遇到抢莉嘉宠物的人（去过莉嘉的家后）	一决胜负的话，我接受！（胜负なら、受けてたちますよ！）	莉↑↑
饮料吧	练习舞蹈	操作成功	普↑
小卖店	制作女装大河的商品？	比起物品，更希望留在心里（物より、心に残したいな）	杏↑↑
旅馆	女装的大河	无论什么事都要愉快享受比较好（何事も乐しんだ方がいいですよ）	好感度够高时　昂↑
五番街	拉琪特被搭讪	中等或略低力度	拉↑
莎吉塔的事务所	莎吉塔没认出大河	莎吉塔小姐真温柔（サジータさん、优しいんですね）	莎↑↑
客席	莎吉塔为女装事情道歉（去过事务所后）	这衣服……太令人难为情了……（これ……耻ずかしいんですからね）	莎↑↑
露天浴池	池水泄漏（18点45分以后且去过高级公寓）	操作大成功	黛↑↑

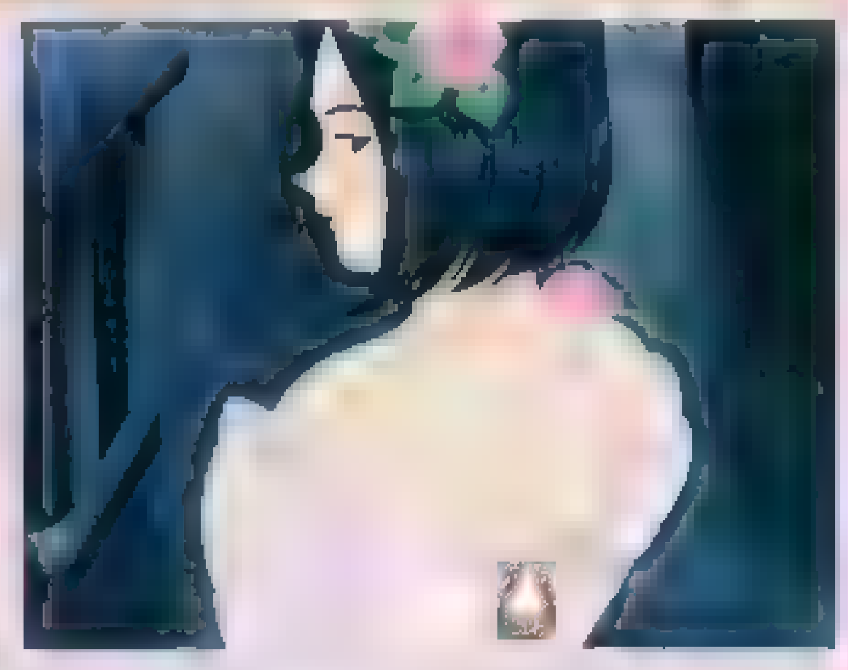
昂的转变

演出取得了惊人的成功，瑛琪敏特（新次郎）也以其可爱的外表以及出色的演技一跃成为了大受观众喜爱的超级明星。

在屋顶，昂向新次郎表示了衷心的祝贺。虽然新次郎称这都是由于大家的帮助才会如此。但昂也清楚，这与新次郎自身的努力也是分不开的。而此时，昂也又一次因为面前的这个少年而感到心神不宁。虽然不愿承认，但昂却清楚地感到，自己的想法似乎正在慢慢发生着转变。

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
乐屋	准备上台表演	能够上台表演我很高兴！（ぼく、舞台に立ててうれしいです！）	昂↑
舞台	表演舞蹈	操作大成功	莎↑↑莉↑↑
乐屋	表演结束	表演成功、大成功时	黛↑↑
乐屋	有人想要签名	换上女装（プチミントに着替える）	黛↑
室外沙龙	九条谈及表演的感想	……你在称赞我吗？（……ほめてくれてるんですか？）	昂↑↑
	选了"换上女装"后	"我……可爱吗？"（ぼく……かわいかったですか？）	昂↑↑
昂的房间	帮九条拉上拉链	拉上拉链	昂↑
	称赞换装的九条	很漂亮（きれいです……）	昂↑
	"选了"换上女装"后"	"我想我穿的话会更合适"（ぼくのほうが似合うと思いますよ）	昂↑
船舱内	寻找杏里二人	单独为莉嘉拍照	莉↑
	将石头变回人	把我的灵力注入进去（ぼくが灵力を送り入みます！！）	昂↑↑杏↑↑普↑↑
作战指令室	出击前	纽约华击团·星组，出击！（纽育华击团·星组、出击です！！）	全员↑（拉、吉除外）
		昂……带着笑容走吧！（昂さん……笑颜でいきましょう！）	昂↑↑





被石化的少女

在这几天内，纽约发生了多起女性失踪事件。令人震惊的是，这些女性竟然变成了石雕而在艺术品市场上流通着。甚至连普兰姆以及杏里也未能幸免于难。根据调查，这些女孩都是在参加了一场宴会后才会变成现在这副样子的。

为了搞清楚事情状况，星组队员都乔装打扮，身着盛装参加了在油轮上举办的舞会，而出现在他们眼前的，竟然是数十名被石化的少女，普兰姆和杏里也在其内。

新次郎和昂利用自己的灵力令女孩们再度恢复了正常，而此时，幕后的黑手——被称为东日流火的男子也现出了身影。



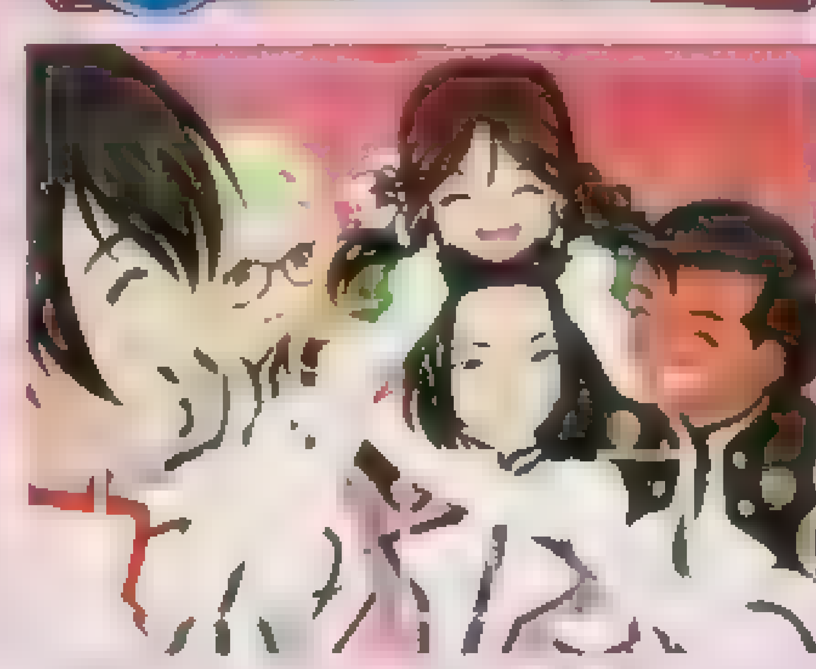
战斗篇

战斗地点	豪华客船"曼哈顿公主II"
胜利条件	将所有石像送到出口／击破灵力タンク／击破BOSS"炎天"
失败条件	石像被敌人送走／主角战败

初期注意不要让石像被敌人抢走，一旦被拿走，就赶紧击破该目标。场景中有几个"魔招门"，它们会不断招呼援军出现，应优先击破。空中战一开始，要在约3回合内将灵力タンク击破，否则作战就会失败。待其他队员出现后，集中兵力即可轻松击败BOSS——炎天。

事件出现条件	最佳选项	好感度
莎吉塔、莉嘉相邻	－	莎、莉连携度↑↑
全女性石像回收完成时	腐烂的是你！（腐ってるのはお前だっ！！）	昂↑↑
	纽约并没有腐烂！（纽育は腐ってなんかいないっ！！）	昂↑↑
灵力タンク击破后	昂也那么认为的吧？（昂さんも、そう思ってるんでしょ？）	莎↑莉↑黛↑昂↑↑
莎吉塔、黛与昂相邻	－	相邻队员连携度↑↑
莉嘉、昂相邻	除第2项任意以外选择	莉、昂连携度↑↑
九条对大河发动友情狙击后	你保护了我吗？（ぼくをかばってくれたんですか？）	昂↑↑

这是我的革命



在东日流火那强大的灵力面前，众人的STAR都几乎被石化。紧急关头，深信新次郎一定能成功的昂以自己为诱饵吸引了东日流火的注意力，而新次郎也因此成功地重创魔人，在众人还有一秒钟便将完全石化的危急时刻将她们解救了出来。

纽约又一次被纽约华击团在危机中解救了出来，而昂也通过这一事件完全明白了同伴对于自己的重要性。

在晚上的庆功宴中，一身晚礼服装扮的昂终于为众人揭开了"以R开头的十位字母单词"的字谜之谜。

"Revolution—— 革命。"昂看着新次郎的眼睛，笑着说道，"这也是……我的革命。"



第六章 两个吉米妮

五轮的战士

在《蝴蝶夫人》的演出完毕后，星组的众人谈起了那个神秘的蒙面女剑士。讨论的过程中，莎吉塔询问刚刚进来的吉米妮对于蒙面剑士有什么看法，但吉米妮不知怎么却显得有满腹心事的样子。

巧合的是，就在当天夜里，新次郎在街道上与蒙面女剑士不期而遇了。蒙面剑士告诉新次郎，自己之所以来到纽约，是想要找到将师父　　二船杀死的仇人。而在这个充满罪恶的都市里，她也决定要替天行道，扫除一切邪恶之徒。

第二天一早，桑尼赛德与王行智告诉了新次郎关于"五轮战士"的事情。原来，在星组队员的身上都有一个宛如梅花般的标记，那就是"五轮之痣"，也就是她们身为"五轮战士"的证明。

所谓五轮战士，是为了封印将会出现在这个世界的魔王而被命运指引而聚集在一起的。但是，五轮战士共有五人，而现在星组的五轮战士却只有莎吉塔、昴、黛安娜、莉嘉丽塔四人而已。王行智希望新次郎能在魔王降临之前找到第五位五轮战士，而在此时，出现在新次郎脑中的却只有一个名字　　蒙面剑士

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
乐屋	星组的团结度	大河队长等级6以上	黛↑↑昴↑↑　两人连携度↑
		大河队长等级3以上6以下	黛↑昴↑　两人连携度↑
		大河队长等级3以下	黛、昴连携度↑
	等级6以上	当然了，请交给我吧！ （当然です、まかせてくださいよ！）	拉↑莎↑莉↑／两人连携度↑
	3以上6以下	我想我一直都很努力 （がんばってるつもりなんですけど）	拉↑莎↑莉↑／两人连携度↑
	3以下	我还差得很远…… （ぼくなんて、まだまだです……）	莎↑
乐屋	没精神的吉米妮	我帮你扫除吧（扫除……手传っよ）	吉↑↑
哈林区	与假面剑士对决	操作大成功	评价点+2
	大河是仇人？	那个时候我还在日本！ （そのころはまだ　日本だ……！）	评价点+2
		操作大成功	评价点+2
	你是什么人？	我是大河新次郎！ （大河新次郎だっ！！）	评价点+2
		操作大成功	评价点+2
		较大力度	评价点+5
		注：评价点在8以上，吉↑↑	
桑德邸	寻找最后的五轮战士 评价点5以上时	假面剑士怎么样？ （假面の剑士なんて、どうですか？）	拉↑

自由行动时间PART1

截止时间：21点

与街上行人们交谈，可以了解到假面剑士相关的情报。

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
剧院	遇到假面剑士被人追赶	让假面剑士藏起来 （假面の剑士をかくまう）	吉↑
大河的公寓	吉米妮在这里等大河	进来坐坐吧？ （少し、あがっていく？）	－
教会（注1）	大家为打赢官司而庆祝	为莎吉塔的眼睛干杯 （サジータさんの瞳に）	莎↑↑
唐人街（注2）	黛安娜和王行智在商量动手术的事	先对话两次，黛摊开双手后调查手，用中等偏上力度握手	黛↑
市中心	昴要做练习表演 要求大河扮成她的女友	选择"わ　わかりました……"后大河变成女装　两人同行	－
与九条同行时			
中央公园	练习对白时被莎吉塔误认为两人有不正当关系	练习还真热心啊！ （练习热心ですね！）	莎↑昴↑
五番街	有人要调戏女装大河	不要为了我而争执！ （わたしのために争わないで一っ！！）	昴↑↑
高级公寓	昴说大河正在和她约会	交给我吧！（まかせてくださいっ！）	昴↑黛↑
工地现场 同行结束时	大河讨厌昴吗？	怎么会呢？ （なるわけないでしょう！？）	昴↑↑
昴同行结束后			
露天浴池	昴在入浴	先选择身体不由自主修理起栅栏…… （体が胜手に栅の修理を……）， 再输入最大力度	－
五番街	杏里和人发生争执	自作自受！（自业自得だよ！）	杏↑↑
		好　交给我吧！ （よし、まかせとけ！）	杏↑↑
工地现场	与莉嘉谈鬼	我也一起抓吧？ （ぼくも一绪につかまえようか？）	莉↑↑
爵士乐吧	为莉嘉拍照	拍出好照片	莉↑
路地里	昴认为假面剑士是星组的一员	我想想办法 （ぼくがなんとかします）	昴↑
		……令人担心（……心配ですね）	昴↑
图书馆	（一周目）拉琪特吓唬大河	较小力度	拉↑
	（二周目）拉琪特"诱惑"大河	不明白你的心意…… （あなたの气持が……）	拉↑↑
咖啡店	看到普兰姆与初恋男子进餐	哭出来吧 （泣いたっていいじゃないですか）	普↑↑
饮料吧	普兰姆是五轮战士之一？	如果是那样就好了 （そうだったらいいのにな）	普↑
小卖店	杏里撞伤了	不小心可不行哦 （气をつけないとだめじゃないか）	杏↑
	注1　与昴同行时未前往中央公园和华尔街时才会发生。 注2　未前往舞台背后以及与昴同行时未前往高级公寓时才会发生。		

孪生姐妹？

在夜里，新次郎又一次在街上遇到了蒙面剑士，并且捡到了她不慎掉下的一卷印有五轮标记的卷轴　　《五轮之书》。

翌日清晨，当看到这个已残缺不全的卷轴时，桑尼赛德也认为蒙面剑士说不定真的是五轮战士。可当新次郎在不久后发生的恶念机袭击街道事件中看到蒙面剑士那面具下的面容时，却不由得大吃一惊。

那张脸……与吉米妮一模一样！

为了不引起别人的惊慌，新次郎没有将这件事告诉其他人。而当他与星组的队员晚上来到吉米妮家中聚会时，新次郎也从吉米妮口中得知了女孩原来还有一个孪生姐姐　　吉米琳。

吉米妮也认为，蒙面剑士也许就是自己的姐姐。不过，虽然她与姐姐是住在一起的，但平日里却很少能见到姐姐的人影。吉米妮告诉新次郎，她来到纽约的目的实际上也和姐姐一样，是为了给被神秘的兔耳魔人杀死的师父报仇，但随着时间的推移，她却越来越对自己没有信心，甚至想离开这里重新回到德克萨斯去。不过在新次郎的鼓励下，女孩也再度恢复了精神。

两个人格

吉米妮的臀部有五轮之痣。当在露天浴池中偶然间发现这一点时，新次郎惊呆了。他做梦也没有想到，原来最后一位五轮战士一直就在剧院之内。

而在此时，桑尼赛德则告诉了新次郎另外一个令其震惊的消息——吉米妮和吉米琳，两者其实是同一个人。在吉米妮的胸腔中有两个心脏，其中之一便是在出世之前便已死去的吉米妮的姐姐　　吉米琳的人格。当得知这个事实后，桑尼赛德本想用电子设备消除吉米琳的人格，但却遭到了拉琪特的坚决反对，而新次郎则毅然接下了将这件事解决的任务。

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
管理人室	关于假面剑士调查进展如何？	调查情报多时	全员↑（昴除外）
乐屋	大家的五轮之痣在哪里？	我从桑德先生那里听来的 （サニーサイドさんに闻いたんです）	以前没有见过洗澡事件时黛↑／莎、黛连携度↑
		作为队长候补，当然知道了 （队长见习として、当然です）	莎、黛连携度↑
		保持沉默	莎、黛连携度↑
	吉米妮被姐姐责备	真的不要紧 （本当に大丈夫だって）	吉↑
五番街	符合队长的是……	我能成为队长吗？（ぼく队长になれるんでしょうか？）	莎↑
	假面剑士的真面目是？	保持沉默	昴↑
大厅	吉米妮很没精神	去探望一下她吧 （お见舞いに行こうかな？）	杏↑普↑
吉米妮的房间	大家一起探望吉米妮	我们是好朋友吧？ （ぼくたち、友达だよね）	吉↑莎↑
	大河是否想家……	有时会有吧 （……たまに、あるかな？）	吉↑
	吉米妮想回家	我也一起去吧 （ぼくも一绪に行くよ）	吉↑
	关于师傅的死	我想你师傅不希望你为他报仇 （仇讨ちは望んでないと思うよ）	吉↑↑
	大河帮忙认字 （屁股的意思）	保持沉默	吉↑
	希望大河留下	好的……我留在这里 （わかった……ここにいるよ）	吉↑↑
临海公园	说得吉米琳	那么我也来帮忙 （だったれ、ぼくも助太刀する！）	吉↑
中央公园	与吉米妮晨练	操作成功以上	吉↑
	谈及吉米妮的师傅	三船这人到底是…… （ミフネって人はいったい……）	吉↑
	师傅教了许多东西	很不错的教诲呢 （すばらしい教えだね）	吉↑

自由行动时间PART2

截止时间：11点

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
10点30分以前			
路地里	哈林区受到爆破威胁	殴打比尔！（ビルを殴る！）	莎↑↑↑
临海公园	莉嘉问大洋彼岸有什么	有莉嘉的祖国？ （リカの生まれた国……？）	莉↑
爵士乐吧	和昴一起奏乐	操作大成功	昴↑↑
五番街	拉琪特在采购婴儿用品	是拉琪特小姐的孩子？ （ラチェットさんの赤ちゃんですか！？）	拉↑
		给谁的礼物呢？ （だれへのプレゼントなんですか？）	拉↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
未与黛安娜同行时（注 1）			
咖啡店	和普兰姆聊天	…… 现在这样足够了 （……今のままで、十分ですよ）	普↑↑
大河的公寓	杏里说大河不受女孩欢迎	确实没那么…… （まあ……そんなにはね）	杏↑↑
10 点 30 分以后			
剧院	送毛巾事件（注 2）	—	—
客席	莎吉塔和莉嘉在打扫	上中两项（回答一样但表情不同）	莉↑莎↑
华击团设施	（前来两次之后）莉嘉想按紧急报警按钮	按下按钮	莎↓普↓杏↓ 莉↑↑
室外沙龙	黛安娜为下一次演出发愁	与她搭话（……话し挂ける）	进入下一选择
	选了“与她搭话”后	应该接受！ （受け入れるべきですよ！）	黛↑↑
舞台背后	昴和大河讨论	对话一次	进入下一选择
	对话后	没有检票员的FAN吧？ （モギリのファンはいないのかな？）	昴↑
		一直女装是否好一些 （ずっと、プチミントでいようかな）	昴↑
		观察眼睛两次	昴↑
		观察三次衣服	进入下一选择
	观察衣服后	依次选择衣服很合适呢 （その服……よく似合ってますよね）、 怎么不穿之前的连衣裙呢？ （この前のドレスは着ないんですか？）、 到底喜欢什么样的衣服呢？ （结局、どっちの服が好きなんです？）	昴↑
管理人室	拉琪特发现司令的日记	可不能偷看哦 （……读んじゃだめですよ）	拉↑↑
饮料吧	普兰姆请大河喝咖啡	当然可以 （もちろん、いいですよ。）	普↑↑、 进入下一选择
	选了“当然可以”后	倒入咖啡（コーヒーをいれる）	进入下一选择
	选了“倒入咖啡”	操作大成功，略大力度	进入下一选择
		慢慢注入（ゆっくりと注ぐ）	普↑
	第 3 话选了“料理是爱情时”选项发生改变	用心注入 （心を入めて注ぐ）	普↑↑
小卖店	杏里向大河推荐照片	璞琪敏特的衣服也有卖吗？ （プチミントの衣装も卖ってるの？）	杏↑
	杏里好感度够高时	但最有人气的还是杏里呢 （でも、一番人气は杏里くんだよね）	杏↑

注 1：只要在 10 点 30 分之前进入ビレッジ地区就会遇到黛安娜，同意与她行动的话两人就会同行。接下来要在ビレッジ里寻找情报，此时会遇到星组的其他队员。此次活动期间不耗时间，但由于黛安娜体弱多病，所以不能长久行动，得经常回大河的家休息。这里推荐大家按照以下路线前进，可保完美通过：玛基的商店两次、吉米妮的公寓两次、咖啡店两次、大河的公寓两次、图书馆两次，最后随便去一个地方，搞定收工。整个过程中可以令黛安娜的好感度大幅提升。

注 2：在剧院会发生给吉米妮送毛巾的情节。由于杏里的失误，洗澡的地方没有毛巾了，于是她委托大河在剧场里找到毛巾并送给吉米妮。这里出现的毛巾有 3 种，存在的地方各不相同，具体情况比较复杂。在 10：45 之前将バスタオル（浴巾）送给吉米妮，吉米妮的好感度上升最多。在此推荐一种最好的方法——① 10：25 在露天浴池见到吉米妮，出来后见到普兰姆和杏里，② 10：30 去华击团施设，③ 10：35 去管理人室，④ 10：40，去屋外サロン，⑤ 10：45，给吉米妮送浴巾。注意只要发生送毛巾事件后，自由活动时间就会结束。因此按此法行事的话，会损失一刻钟时间。

露天浴池	遇到吉米妮	11 点以前来到露天浴池时	吉↑
		之前将浴巾给了吉米妮时	吉↑、进入下一选择
		选后两个选项	—
室外沙龙	发现了吉米妮的痣	因为有五轮之痣 （五轮のアザがあったんだから）	—
		因为挂卷上画了有 （挂け轴に书いてあったんだから）	吉↑＊注
	注　仅限于之前回答了“屁股”时才会出现。		
管理人室	吉米妮加入星组	太好了，恭喜 （よかったね、おめでとう）	吉↑↑
	说要将吉米妮做精神治疗	……我来想办法 （……ぼくがなんとかします）	拉↑
临海公园	希望吉米妮幸福	……我也那么认为 （……ぼくも　そう思うよ）	吉↑↑
室外沙龙	吉米琳的打算	第二项以外	—
作战指令室	关于吉米妮离开的原因	任意选项	—
	大河准备怎么办？	追吉米妮 （ジェミニンを追いかける）	莎↑黛↑／ 队员间连携度↑
		防卫剧院 （シアターの防卫をする）	拉↓／队员间连携度↑
桥面	再度面对吉米琳	保持沉默	评价点 +4
		憎恨罪过，不憎恨人…… （罪を憎んで、人を憎まず……だ）	评价点 +3
	注　吉米妮回来后，评价点直接换算成好感度提升。		
华击团设施	出击前	任意选项	吉↑↑

战斗篇

战斗地点	时代广场
胜利条件	救出全部同伴／击破伽蓝
失败条件	未救出同伴／主角战败

初期只有大河和吉米妮两人，要站在地面上的控制装置后，才能够将同伴救下来。同伴位于4个不同区域，当将她们救出来后，就能够立刻使用。要注意地面上只有4个真正的控制装置，其他的都是炸弹。

BOSS——伽蓝

杂兵战时

事件出现条件	最佳选项	好感度
吉米妮、大河相邻	那么，我是司令官。 （だったら、ぼくは司令官だっ！！）	吉↑↑
吉米妮、大河在剧院前相邻	—	吉↑
吉米妮与队员相邻	—	队员间连携度↑↑
救出全部队员时	把手放在胸前，揉揉吧！ （胸に手あてて、もんでみろ！）	吉↑↑
救出全部队员后	It s show time!	吉↑↑，莎、莉、昴连携度↑

BOSS 战时

事件出现条件	最佳选项	好感度
大河　吉米妮再度相邻	放出光辉的是吉米妮你啊 （ジェミニの方が……辉いてるよ）	好感度够高　吉↑↑
	这就是我们应守护的地方 （これがぼくらの守るべき场所だよ）	吉↑
吉米妮与昴及莉嘉相邻	—	吉米妮与昴、莉嘉连携度↑↑

醒悟的吉米琳

布鲁克林大桥遭到了魔人的袭击，而当看到那个魔人的样子后，吉米琳的人格再度出现了，并单枪匹马直奔布鲁克林大桥。原来，那个魔人便是她的杀师仇人。

此时，小红帽剧院所处的时代广场也遭到了恶念机的攻击，在经过商议之后，新次郎决定独自将吉米妮带回来，而其他队员则留下来保卫剧院。

当来到布鲁克林大桥后，吉米琳认为新次郎是想阻止自己的，而与其展开了一场激战。但在新次郎以及心中吉米妮人格的劝说下，吉米琳也终于明白，师父希望的并不是她为自己报仇，而是希望两位女孩能够愉快地活下去，有着最美好的人生。在觉悟到这一点后，吉米琳的人格哭着哭着睡了过去，吉米妮也再度控制了这个身体。



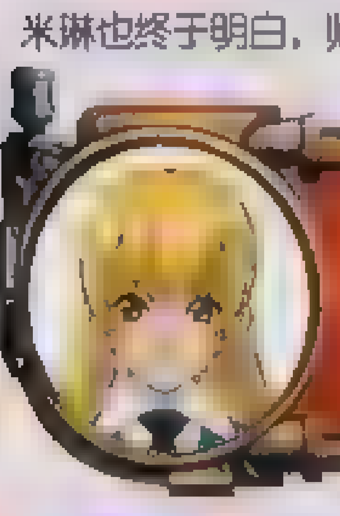
沉睡的少女

经历了一场恶战后，在星组同伴的帮助下，吉米妮驾驶着光武击败了自己的死敌，也就是当初驾驶那台神秘的恶念将机袭击自由女神岛的那个兔耳魔人。不过吉米妮并没有杀死他，而是将其放走了，希望他从此能够洗心革面。

在那之后，吉米琳告诉新次郎，她已经觉得有些累了，决定在吉米妮心中睡很长的一段时间，而在这段时间内，她则将保护自己的妹妹的任务交给了她认为最值得信任的人——新次郎。

但是，兴高采烈的众人却不知道，就在不远处的美术馆内，那个兔耳魔人正站在霸王之剑的面前。

“约定之时……约定之地……一切的一切都已经完备了。请醒来吧，主公！将这个都市、这个世界再度导入无边无际的死之绝望中吧！”



第七章　伟大的羔羊



飞越阳光彩虹

当吉米妮加入后，五轮战士终于聚集在了一起。但在这几天内，新次郎却总是会被一个梦所惊醒。当醒来后，他已记不清梦的内容了，只是记得里面有人一直在咏唱一首和歌而已。

离圣诞夜只有几天时间了，而星组也决定了自己那晚在中央公园的公演剧目——《Over the Rainbow Sunshine》。为了已经这个盛大的庆典，星组的女孩们都在努力练习着。而某位女孩也鼓起了勇气，决定在第二天邀请新次郎一同逛街游玩，也就是——约会……

不过，桑尼赛德与王行智却一刻都没有放松过警惕，因为他们从经过解析后的《五轮之书》上得知，危机已经逼近了纽约……

事件出现条件	最佳选项	好感度	
室外沙龙	大河是否有事要对大家说	我能够成为队长了！ （ぼく、队长になれるんです！！）	好感度第一的角色↑↑
乐屋	得知大家准备在中央公园举行盛大的公演时	高力度 （大家一起加油吧！）	拉↑黛↑↑莉↑↑ 吉↓昴↓莎↓
		普通力度（大家一起加油吧！）	全员(拉以外)↑
		低力度 （我[illegible]不能也参加演出[illegible]？）	吉↑↑莉↑莎↑ 黛↑昴↑拉[illegible]
		保持沉默 （大家这么关心我，很高兴。）	拉↑↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
中央公园	莉嘉询问圣诞老人是否好吃	"你不知道什么是圣诞老人吗？"（リカ……知らないのかい？）	进入下一选择
	选了"你不知道……"后	莉嘉是好孩子吧？（リカ、いい子にしてたかい？）	莉↑↑
	注：选最后一项"我也能收到礼物吗"时，好感度排名最佳的女角会站出来说话，根据每人的性格不同，好感度可能会增，也可能会减，因此这里不推荐选择。		

甜蜜的约会

第二天一早，新次郎开始了自己人生中的第一次约会，而约会的对象，则是他生命中最重要的那个女孩。

即使在历经数年之后，相信少年与少女也无法忘记那次约会时两人的激动与紧张，更无法忘记那份无法用语言来表达的甜蜜。

如果时光能永远停留在此时就好了……

自由行动时间 PART1

截止时间：14点

好感度最高的女性会主动约大河约会，之后只要在自由行动中去指定地点即可。其他女性角色会在自由行动中相遇时主动邀请大河约会，选第1项是同意，第2项是拒绝。同意的人好感度会大幅度上升。

在五番街会遇到吉米妮，选第1项会一起行动。

旅馆	九条要大河作出笑脸	中等以下力度	昴↑吉↑
高级公寓	吉米妮因为妄想被车吓晕了	起来，吉米妮（起きてくれ、ジェミニ！）	吉↑黛↑
五番街	问到衣服是否合适时	保持沉默	吉↑↑
ROMANDO	帮忙搬东西	操作成功	莉↑
管理人室	帮拉琪特捶肩膀	操作大成功	拉↑↑
露天浴池	发生过上一事件后	洗过身体和头后离开　再度返回	拉↑
饮料吧	与帮普兰姆接待顾客	完成全部内容	普↑↑
	注：ジュース在画面中央柜台上的水瓶中，咖啡（コーヒー）在左边的咖啡壶里，遇到抢劫犯时选画面下方的棒球棒。		
小卖店	帮杏里算帐	操作大成功	杏里↑↑
舞台背后	帮莎吉塔系领带	偏上力度（范围很小）	莎↑↑
图书馆	帮黛安娜捡书	《少女的恋爱占卜》（《乙女の恋占い》）	黛↑
		《医学用语辞典》（《医学用语辞典》）	黛↑
临海公园	小孩希望大河让黛安娜幸福	明白了，我保证（わかった、約束するよ）	黛↑↑
莉嘉的家	莉嘉说要给大河巧克力	哈哈哈　我上当了（ははは、やられたよ）	莉↑↑
吉米妮的公寓	拉利不愿扮演驯鹿	用什么东西来吸引它（物ご气をひくとか）	吉↑
		那我来扮驯鹿吧（なんなっ　ぼくがトナカイに）	吉↑
音乐店	谈到九条的打扮很像日本的著名女性时	大和魂（ヤマトダマシイですよ）	昴↑
		大和抚子（ヤマトナデシコですよ）	昴↑
莎吉塔的事务所	莎吉塔送书给孩子们	似乎都是很有趣的书呢（面白そうな本ですね）	莎↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
[illegible]			
大河的房间	吉米妮招呼大河起床	高力度（再睡5分钟）	吉↑
	吉米妮掀开被子时	……早上好（……おはよう）	吉↑
		吉米妮好色！（ジェミニの……エッチ）	吉↓、吉↑↑
吉米妮的房间	发现吉米妮的日记	待时间过去　不要读	吉↑↑
中央公园	卡罗斯希望大河和吉米妮帮忙做人偶剧	好的！我也来帮忙！（わかった！ぼくも手伝うよ！！）	吉↑
	在演人偶戏时到了接吻的情节	中等力度（公主与王子接吻）	吉↑↑
		低力度（与吉米妮接吻）	吉↑↑
[illegible]			
莎吉塔的房间	没睡醒的莎吉塔突然抱住大河（若之前得知她喜欢猫）	学猫叫（にゃんにゃんにゃんにゃん……）	莎↑↑
私有公园前	莎吉塔想要偷偷溜进公园里去	这是我们两人的秘密（二人だけの秘密ですね）	莎↑↑
	莎吉塔说自己希望能有个依靠时	难道我……就不行吗？（ぼくじゃ……ダメですか？）	莎↑↑
[illegible]			
黛安娜的房间	黛安娜睡着时	观察脸两次、中等力度	黛↑↑
动物园	黛安娜喂动物吃东西	什么事情都要试着挑战哦！（なにごともチャレンジですよ！）	黛↑↑
	当黛安娜说自己也想有个孩子时	就是那样、黛安娜小姐！（その意气ですよ、ダイアナさん！）	黛↑↑
[illegible]			
大河的公寓	与莉嘉一起吃面包时	小失败（残留大约1、2格）	莉↑↑
大街上	跳音乐板	第1次：成功以上	莉↑
		第2次：大成功	莉↑↑
	莉嘉睡着时	不要把她弄醒	莉↑
	莉嘉想要玩偶	那，我买给你吧。（じゃあ、ぼくが买ってあげるよ）	莉↑↑
[illegible]			
中央公园	九条帮大河去掉脸上的食物	我……我是故意弄上去的！（わ……わざとつけてたんですよ！）	昴↑↑
		总觉得，有种母亲的感觉。（なんだか、母さんって感じがする。）	昴↑↑
昴的房间	观察花两次	不过，我很喜欢这花啊！（でも、ぼくはこの花好きですよ！）	昴↑↑
	打开电视机后，九条装睡时	选后两个选项中任意一个之后再选"接吻"（……キスをする）	昴↑↑
拉琪特路线（仅限2周目）			
咖啡店	大河的手被冻伤了	来得早……还真对了（早く来て……得しちゃったな）	拉↑↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
大河的公寓	拉琪特照顾发烧的大河	好多了（だいぶ……乐になりました）	拉↑↑
	大家集体探望大河	装作不在家（居留守を使う）	拉↑↑
	大家集体留下为大河看病	只要拉琪特小姐留下……就行了（ラチェットさんだけで……いいよ）	拉↑↑
		下一次……我来照顾你（今度は……ぼくが看病しますね）	拉↑↑
	睡觉前	之前选了"只要拉琪特小姐时"	拉↑↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
桑尼部	干杯庆祝公演时	普通力度	吉↑
	被司令问及感想时	实在太感动了！（感动しましたっ！！）	吉↑
		明天也继续吧！（明日もやりましょうよ！）	昴↑
		不愧是桑尼先生！（さすがはサニさんですっ！）	吉↑
收到他人的礼物时			
	收到吉米妮的礼物	谢谢……我很高兴（ありがとう……すごくうれしいよ）	吉↑↑
	收到黛安娜的礼物	……让你担心了呢（……心配かけちゃいましたね）	黛↑↑
	收到莉嘉的礼物	我真的可以收下吧？（本当にもらっていいんだね）	莉↑↑
	收到莎吉塔的礼物	我也是半人马的一员呢（ぼくもケンタウロスの一员ですね）	莎↑↑
	收到九条的礼物	相同的东西……是什么？（同じものって……なんですか？）	昴↑↑
	收到拉琪特的礼物（仅限2周目）	那个……你没有试过味道吗？（あの……味见しなかったんですか？）	拉↑↑

送礼物给同伴时，得到礼物的那位同伴便会提升好感度。但好感度的提升程度会因为礼物的不同而有所区别。（也有对礼物不感兴趣而不提升好感度的情况）

注：大河得到的礼物是好感度最高的女性赠予的。大河送给女性的礼物可以在玛基的商店、ROMANDO等地方获得。

圣诞夜的噩梦

圣诞之夜，平安之夜。

在宁静而又璀璨的星空下，小红唇剧院在中央公园的特别公演开始了！

吉米妮、莎吉塔、九条昴、莉嘉丽塔、黛安娜，每位女孩在舞台上都是那样光彩照人，就宛如飞舞在夜空中的天使一般。

飞越彩虹，迎接曙光。当看到这场精彩绝伦的演出后，新次郎只觉得一股热流涌上心头，就仿佛感到未来与希望都已握于自己手中一般。

演出取得了空前的成功，当晚华击团也聚在一起，既是为演出成功庆祝，也是为了要大家一起度过这个美好的圣诞夜。

但就在这个晚上，新次郎又一次做了那个奇怪的梦。而这一次，他终于听清楚了那首和歌的内容。

"人生五十年，与天地长久相较，不过渺小一物。看世事，如梦似幻，一度得生者，岂有不灭乎？"

"破灭之时……来临了！"

同一时刻，纽约摩天楼。

鬼王魔人——森兰丸将霸王之剑插在楼顶，露出了狂喜之情。

"时刻来到了！安土城——守护主公的天之壳啊，在这个尘世再度现出你的形态吧！"

伴随着兰丸的这声大喝，一座黑色的巨大建筑忽然出现在了摩天楼之顶，并笼罩在整个曼哈顿的上空。

而那，正是日本战国时代的枭雄，被人称为"第六天魔王"的织田信长的居城——安土城

魔王现身

在《东方见闻录·外典》的预言中将会降临在现世不夜城的魔王，正是再度复活的第六天魔王织田信长。自魔界而来的安土城蕴含着极强的魔力，这绝非星组可以对抗的，因此，现如今想要取胜就只剩下了一个方法

五轮曼陀罗阵，这是只有集齐五轮战士之力才能施出的最强封魔阵。在战国时代，那个时代的五轮战士也正是以此方式才能将织田信长封印了起来。而在这个时代的纽约，继承这一使命的，正是星组的少女们！

战斗篇

战斗地点	安土城本丸
胜利条件	破坏全部连着BOSS的铁链
失败条件	主角战败

本关只是一场小战役，BOSS机伽蓝会不断加快流沙的运作，使我方机体向中央流动。一旦到达中央就算被击破，因此要尽量在外围待机。敌人的大炮虽然威力巨大，但发射前一回合会显示攻击范围，所以可以尽快撤出射程范围。将连在BOSS机周围的几条铁链破坏掉，即可完成战斗。

战斗中

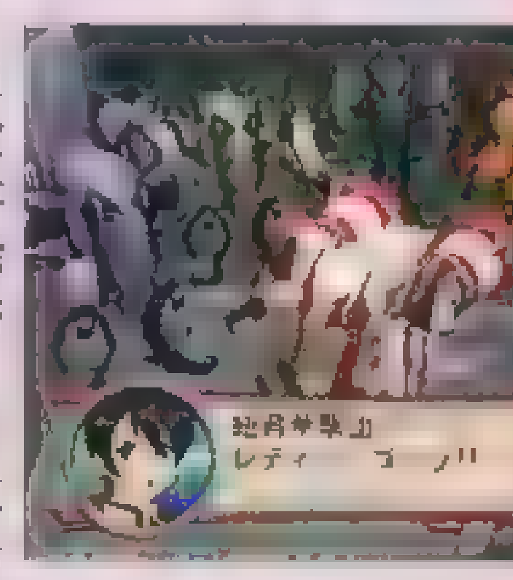
事件出现条件	最佳选项	好感度
黛安娜、莉嘉相邻	－	两人连携度↑↑
九条、莎吉塔相邻	－	两人连携度↑↑

五轮曼陀罗阵

但是，五轮曼陀罗阵失败了。根本没有对信长造成一点伤害。而兰丸更是心甘情愿地以自己的生命为代价，令他所敬仰的信长大人重创了大河新次郎。

在昏迷之中，新次郎仿佛来到了古代的日本，而他看到的，似乎是自己前世所发生的事情。原来，新次郎的前世也是当年封印信长的五轮战士之一，而在这个梦中，他也终于知道了封魔阵失败的原因。

五轮战士并非开始时便由五人组成，而是有着六个人，但如果想完成五轮曼陀罗阵，就必须牺牲其中的一名战士才能将魔王封印起来。现世的第六名五轮战士正是新次郎，但他却决不愿意使用这种需要牺牲同伴的方式来解除危机。



转眼之间，纽约70%的地区都已经被信长所占领了，军队毫无抵抗能力，而这个城市大概只需要一周的时间便会完全陷落。

在此情况下，桑尼赛德决定在明天对安土城发动最终的总攻，集合六名五轮战士之力击败第六天魔王。

病房	大河醒了过来	＊我听到"××的声音"（××[illegible]声[illegible]……聞こえ……）	[illegible]↑↑
	对方是拉琪特时	我又要你照顾了呢（また……看病されちゃいましたね）	拉↑↑
	注："××"代表好感度最高的角色，拉琪特只限于2周目出现。		

自由行动时间PART2

无时限

位置	谈话内容	最佳选项	[illegible]
饮料吧	蕾兰姆问及能否查看大河的伤势	请、请看吧……（ど、どうぞ……）	普↑↑
小卖店	谈到大家都可能会死时	好感度够高　和杏里一起死的话…… 没关系（杏里くんと一緒なら……いいよ）	杏里↑↑
客席	拉琪特在考虑事情	我就不能为你帮什么忙吗？ （ぼくじゃ、力になれませんか？）	拉↑↑
临海公园	吉米妮正在帮迷路的 小孩子找妹妹	明白了，我也来帮忙吧 （わかった、手伝うよ）	吉↑↑
华尔街	遇到莎，谈到这场灾难就像裁决	不能输呢（……負けられませんね）	莎↑↑
莉嘉的家	以为莉嘉在与几个外人决斗	阻止她！（止める！）	莉↑↑
音乐馆	九条弹着钢琴让人安心避难	谢谢你了（ありがとうございました）	昴↑↑
教会	莎吉塔在担心	拭去她的泪水（サジータの泪をふく）	莎↑↑
五番街	因自己是日本人而遭殴打	保持沉默	昴↑↑
中央公园	见到黛安娜正在为受伤 的人治疗时	我也来帮忙！ （ぼくも协力します！）	黛↑↑
玛基的商店	见莉嘉在为大家帮忙送饭时	你做了件好事呢（……いいことしたね）	莉↑↑
图书馆	黛安娜因为书被烧而难过	找还没有被烧的书（焼け残った本を探す）	黛↑↑
吉米妮的公寓	吉米妮说自己的家已经被破坏了	保持沉默	吉↑↑

位置	谈话内容	最佳选项	好感度
舞台	选吉米妮作为搭挡	那么让我来牺牲吧…… （だったら……ぼくが犠牲に……）	吉↑↑
		我不要那样（いやだ……そんなの……）	吉↑↑
	选莎吉塔作为搭挡	莎吉塔小姐，会死的啊！ （サジータさん、死んじゃうんですよ！）	莎↑↑
		那并不是幸福（そんなの幸せじゃない）	莎↑↑
	选黛安娜作为搭挡	保持沉默	黛↑↑
		我会保护所有重要的东西！ （ぼくは、大事なものはすべて守る！！）	黛↑↑
	选莉嘉作为搭挡	我也想保护莉嘉…… （ぼくだって　リカを守りたい……）	莉↑↑
		我……（ぼくは……）	进入下一选择
		对莉嘉……（リカが……）	进入下一选择
		保持沉默	进入下一选择
		喜欢莉嘉（好きよ）	莉↑↑
	选九条昴作为搭挡	那么让我来牺牲吧……（だったら……ぼくが犠牲に……）	昴↑
		后两个选项任意	昴↑↑
	大家为两人打气	谢谢大家（みんな……ありがとう）	搭挡以外队员↑↑
	注：拉琪特只有在2周目且好感度前三时才能选择。选她后，预定牺牲的角色默认为吉米妮		
作战指令室	出击前	纽约华击团·星组、出击！ （紐育华击团·星组、出击です！！）	全员↑↑（拉除外）／ 队员间连携度↑↑

真正的队长

出击前，桑尼赛德希望新次郎选出自己最信赖的那位女孩。而当新次郎作出决定后才震惊地得知，原来女孩已经知道只有牺牲一个人才能封印信长，而她也已做好了牺牲的觉悟。

愤怒的新次郎打了桑尼赛德一拳，发誓绝对不会让自己最重要的人就此死去。

"大家……一定会活着回来的！"新次郎大声喊道，"这是……纽约华击团·星组的战斗！"

看到少年的决意后，桑尼赛德露出了微笑。

"我的最终考验……你已经通过了。从现在起，新次郎，你就是星组的正式队长！"

为了正义、为了希望、为了这个世界……

纽约华击团，Ready……GO！

战斗篇

战斗地点	时代广场
胜利条件	击破全部召唤装置
失败条件	剧院被毁／主角战败

4个召唤装置分别位于4个地区，只要分别前往一一进行破坏即可。不过主区域的敌人数量极多，最好先击破一部分，以免剧院遭到破坏。注意那些持有炸弹的敌人，若我方与之相撞便会发生爆炸，敌人虽然自动消灭，但我方也会遭到不小的伤害。

第八章　樱色的摩天楼

由于在第7章的最后部分，玩家们已经选择了最后的伴侣，并且第8章中所出现的选择几乎都是全员好感度大增加，因此这里便不再列举。

战斗篇

战斗地点	飞空艇AHAB／安土城
胜利条件	守护引擎与入口／到达终点／击败BOSS
失败条件	守护失败／主角战败

战斗一

位于飞空艇AHAB之上，敌人数量极多，其中浮游机雷能够对飞空艇AHAB的造成极大伤害，因优先击破。这场战斗持续回合数长，即便将敌人全部消灭，下一回合也会出现敌增援，要善用队长的保护、帮助指令，以防队员战败。数个回合之后，战斗就会自动结束。

战斗二

在安土城本丸时，只要到达前方的终点，战斗就会自动结束。注意中央的三个炮台，只有连携攻击才能够给予较大的伤害。

战斗三

女队员们会分别与自己的黑影战斗。分别使用必杀技和连续攻击就可以轻松击败。值得一提的是，在2周目中，若第7章大家选择了拉琪特，那么在与黑影战斗前，她会出场帮助大河战斗(仅限一小战)，虽然没有必杀技，但她能够与大河发动合体技。之后的战斗只要大河气力足够就能一人发动合体技。

战斗四

BOSS是大河机的黑影，前期只有BOSS一机，后期会出现大量杂兵。建议在地图四周发动连携攻击。

战斗五

与织田信长的机体——"天下布武"对决。战场分为三个区域，BOSS的核心在中央区。然而由于结界的原因，若不将其他部分破坏掉的话，就很难对核心造成伤害。注意BOSS有一招，能够令我方全员的位置下一层区域移动。

战斗六

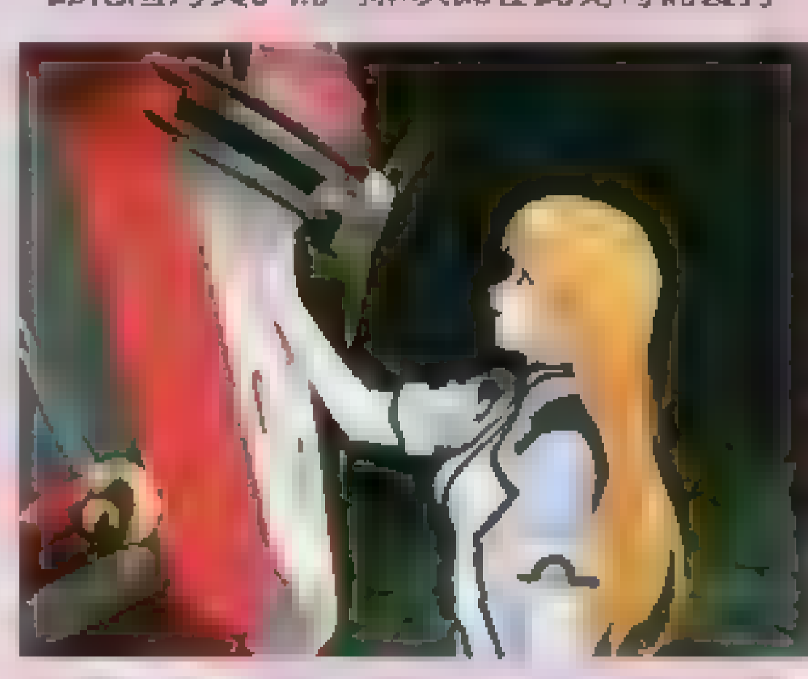
最终战。BOSS的全体攻击威力巨大。这里尽量避免让黛安娜受伤，利用她的必杀技进行回复。惟一要注意的，是他的陨石攻击——发动前一回合画面上会出现陨石的攻击范围，此时赶紧躲避就能避免战败。

真·五轮曼陀罗阵

在冲入安土城之后，面对要将这个世界变为魔界的第六天魔王，星组对信长的最终决战终于展开了。而在地面上，桑尼赛德也借助华侨的力量控制了国防控制室，以洲际导弹的威力重创了安土城。

虽然信长令纽约失去了光芒，但纽约的人们却纷纷点着火把来到了室外。在天空中战斗的星组队员们看来，那正是希望之光！面对强敌，女孩们毫不畏惧。因为敌人只有一个，而为她们担当后盾的，却是千千万万纽约人心中不灭的希望！

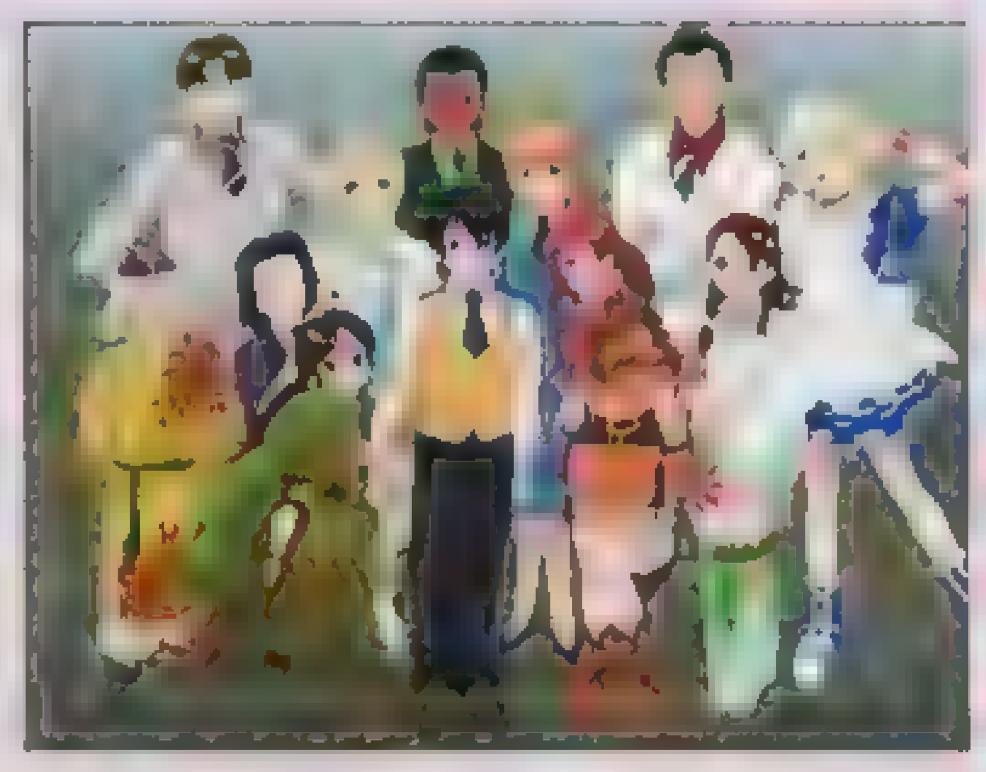
在陷入苦战之时，新次郎忽然想起了大神一郎在临行前送给他的那个锦囊。大神曾说过只有在最危急的时候才能打开这个锦囊，并保证那里面的东西一定能令新次郎化险为夷。而当新次郎在此刻将锦囊打开时，他看到的却是一面镜子——映出自己面容的镜子。



"大家……请相信我吧！"

在新次郎的呐喊下，深深相信自己队长的星组队员们又一次施出了五轮曼陀罗阵，并在没有牺牲任何人的情况下再度将信长封印了起来。

在被封印之前，第六天魔王也对新次郎表示了自己的赞许。也许他也没有想到，在这个时代的美国，竟然会有着一位坚信自己的选择，毫不畏惧勇往直前的日本武士。他决心沉睡在新次郎的心中，在那里默默地看着新次郎以及星组成员们所追求的梦想。



安土城消失了，不知从何处而来的漫天樱花自空飘落，令整个世界都化为了一片樱色的海洋。

自由女神像前，纽约华击团·星组第一次在战斗胜利后全体集中在了一起，而此时，相信所有人都明白自己下一步究竟该做什么了。

"胜利的POSE，决定了！"

幸福的未来

虽然整个纽约都已被破坏得千疮百孔，但人们眼中的希望之光却没有一丝黯淡，纷纷投入了重建工作中。

在璀璨的夜空下豪华的游轮之上，星组的庆祝舞会开始了。而对于新次郎来说，他也迎来了该追求自己幸福的那一刻。

执子之手，心心相印，轻歌曼舞，仰望星空。在这个世界上，又有哪一刻会比此刻更加美好甜蜜呢？

未来将是怎样的，没有人知道。明天将会发生些什么，也没有人知道。

但是，不管是新次郎还是星组的女孩们都坚信着一个真理。

只要有明天，就会有着希望的存在，而他们所要开创的……

一定是非常美好的未来



The End



剧情小说（中）

文 卡伦

相比起上篇来，中篇的添加成分要显得更多一点，这主要集中在一个人——吉斯摩尔的身上。

在游戏中，对于这位封印骑士团团长所花费的笔墨少得可怜，甚至连官方都没有说明他的契约对象是什么。但如果考虑到他的过去以及地位的话，卡伦就必须用自己的构想来重新塑造吉斯摩尔这个角色了。在这里要告诉各位的是，在剧情小说中篇里，与吉斯摩尔相关的情节绝大部分都出于笔者的加工再创造，所以玩过《DOD2》的朋友千万不要以为是自己漏过了某些情节哦。

另外，在这里要向各位读过这篇小说的朋友做一个调查，你是否能接受这种"剔除游戏中对描述情节多余的部分，并加入自己对于剧情的理解补充"的形式的小说呢？对其又有什么意见呢？

如果没有意外的话，卡伦的下一篇剧情小说会是《零 刺青之声》，但究竟是采取以前的形式还是类似于这次的形式，那就要看各位的意见而定了。

ucg@ucg.com.cn，欢迎来邮件说出你的意见。

第二章

一

当气炎直辖区的封印被毁一事传到封印骑士团本部大神殿时，整个封印骑士团高层都为之震动了。

虽然艾丽丝在第一时间便下达了严禁消息泄露的命令，但封印之键——圣火台被毁的这一噩耗却迅速在守护军中流传了开来。在接到报告后，团长吉斯摩尔乘飞空艇火速赶到了气炎的直辖区。他首先处死了十余名企图逃跑的守护军士兵，然后下令将直辖区完全封锁起来，胆敢离开或走漏消息者一律格杀勿论，这才阻止了恐慌的进一步扩散。

十八年前，正是由于海洋、沙漠、森林三大神殿封印被破坏以及最终封印——女神芙丽叶的死亡才会导致那场人类史上最恐怖的灾难发生。因此如今封印骑士团才会布下重兵，甚至派遣身为契约者的连队长以自己的生命来守护封印地的安全。那场灾难在人类的心底留下了永远都无法抹去的伤痕，因此如果外界得知封印之一再度被破坏时，那带来的恐慌效应将不可估量。

摧毁封印并杀死了气炎之守护者的的罪人——玛娜被关押在了炎之洞窟的最深层牢房中，有重兵看守着。在与赞波的战斗中，她受了极重的伤，艾丽丝开始时甚至认为她很快便将流血不止而死。但当几个小时后她前往牢房查看情况时，却震惊地发现玛娜的伤口已经完全愈合了，就仿佛那足以毙命的伤从未存在过一样。

"妖女！"

在厌恶地抛下这两个字后，艾丽丝转身离开了牢房。而当这个消息传出后，军内更是充斥着一股一定要将这个魔女千刀万剐的声浪。

虽然某个青年对此曾表示过异议，但他的反对声在这股愤怒的氛围中却如同投入海浪中的石子般，没有溅起一丝一毫的浪花。无奈之下，青年只得独自一人来到了牢房中，并将对女子的裁决结果告诉了当事人。

当听到明天便将会降临到自己身上的命运时，被锁铐紧紧锁住的金发少女脸上没有丝毫反应，就仿佛那与自己毫无关系一般。

"为什么……你要破坏封印之键？"诺威终于忍不住问道。

玛娜微微抬起头望了他一眼，似乎对青年的发问感到有些讶异。"你也看见了吧，为了维持那个圣火台的火焰究竟要付出怎样的代价。那种要靠牺牲不计其数的人才能维持的所谓'封印'，那种封印骑士团统辖下的五个直辖区所执行的制度，不正是造成这一切悲剧的根源吗？"

"那是……"

"想让苦难的人们再度恢复笑颜，这有什么不对的吗？你们封印骑士团的什么'守护'，说到底还不就是为自己牟求权力私益的借口吗？"

"……说话的时候还是小心些吧，毕竟你现在就在骑士团一员的面前……"

玛娜摇了摇头，继续说道："你们称为'键'的所谓封印，不过是将苦难的民众牢牢束缚住的枷锁罢了。虽然我现在身处于此，但我绝不会放弃，一定……一定会将这一切束缚彻底斩断的。"

诺威张口结舌，一时间竟然说不出话来，他竭力想从脑中找到可以为骑士团辩护的借口，但今天所看到的这一切却最终令他不得不沮丧地接受了这样一个现实

也许女子说的都是正确的，而且……自己的立场似乎已经慢慢靠向了她的那一边……

他不自觉地望向玛娜，金发的少女脸上没有丝毫畏惧的神情，毫不示弱地直视着他的眼睛。诺威一时只感到一阵慌乱，连忙转过了头去。

而就在这时，从牢门口传来的那声话语打断了两人间这种异样的气氛。

"诺威，你在这里干什么？"

诺威闻声赶忙转身，出现在自己面前的，是青梅竹马的女孩的身影。

"艾、艾丽丝？我、我只是来巡视一下而已……"

"还真是个近距离的'巡视'啊。"艾丽丝轻哼一声，白了诺威一眼说道。

诺威脸一红，有些发窘地问道："艾丽丝到这里来……是有什么事吗？"

"我是来传达吉斯摩尔团长阁下的裁决结果的。"艾丽丝扭头看了坐在地上的玛娜一眼，冷冷说道，"最终裁决——死刑，明天一早在广场处公开执行。"

"等一下！"诺威急忙大声喊道，"气炎之守护者赞波连队长的死确实她脱离不了干系，可是、可是她不也正是为了民众才会这么做的吗！"

艾丽丝冷冷地盯着诺威，"注意你的言辞，诺威。今天你太不对劲了。好好想想吧，这十八年来，骑士团是为了什么而一直战斗着的？而你和我，又究竟是为了什么理由而加入骑士团的？"

说完之后，艾丽丝转身离开了牢房。玛娜望着愣在原地一动不动的那位青年，脸上流露出了一种复杂的表情……

第二天清晨，气炎之直辖区大广场。

当看到从山洞中被两个士兵押出来的玛娜时，人群中发生了小小的骚动。

"那就是破坏气炎之键的女人吗？看起来不太像啊。"

"别大意，听说……这个叫玛娜的女子是那些帝国军俘虏们心目中的'圣女'呢。"

"什么圣女，分明就是魔女而已！"

"肃静！"站在行刑台十几步远处的吉斯摩尔以一声大喝令议论声平息了下来。

在目睹着手下将玛娜押上行刑台并牢牢绑缚在木桩上之后，吉斯摩尔清了清嗓子，朗声说道："我们封印骑士团的职责，便是守护这片大陆上的几处封印以保护这个世界。但就在昨天，这个女人却破坏了气炎的封印之键——圣火台，并残忍地杀死了守护者赞波队长，实乃十恶不赦之辈！现在，对罪人玛娜的处刑马上开始！"

看到吉斯摩尔将目光投向自己后，担任此次死刑执刑者的艾丽丝点点头，走上了行刑台。

"火刑？还是斩首？"艾丽丝走近玛娜，冷笑着问道，"随你挑选吧。不过，似乎不管哪种都不会是件很令人愉快的事情呢。"

玛娜目视前方，平静地说道："随便吧，越慢的越好……"

这个回答令艾丽丝感到有些意外，她再次端详了一遍玛娜，这才敢确信女子不是在讽刺自己，而是确实地想要选择前者。

"竟然自己选择要受煎熬的一条路，真是少见……不过，却是最适合魔女的刑罚呢。"艾丽丝冷笑了一声，退后几步，冲着在此次处刑中担任自己助手的几个士兵喝道，"好，罪人玛娜已经选择了火刑之道！处刑现在开始！"

当木柴堆在行刑台上完全放置完毕，所有执刑的准备工作全部完成后，艾丽丝拿起点燃的火把走到了玛娜的身边，而在这个过程中，玛娜的表情没有丝毫变化，只是平静地望着前方。

"你还有什么话想说吗？"艾丽丝问。当看到金发女子没有任何想要开口的征兆时，她凑近玛娜的脸，微笑着低声说道，"那么，永别了。"

随着这声话语，艾丽丝慢慢退下行刑台，将火把随手扔在了玛娜脚下。随之而即的，便是火焰熊熊燃起。



冲天而起的火光将艾丽丝的脸染成了瑰丽的红色，虽然这已不是第一次对反叛者执行死刑，但不知怎的，此刻女子的心情却感到格外地欢愉。她注视着在跃动的火焰中一动不动的玛娜，嘴角渐渐扬起了一丝残忍的笑容。

可就在这时，地面不知为何突然剧烈地震动了起来，艾丽丝打了个趔趄，几乎摔倒在地。她无意中向行刑台上瞥了一眼，但是看到的那一幕，却令她怎么也无法移开自己的视线。

在彤红的火光中，玛娜慢慢抬起头望向前方，红色的双眸在火焰中散发出一种异样的光芒。而那金色的长发也似乎受到了某种气息的鼓动，随之飞舞飘动着。

当目光与那红色的双眸相碰撞时，吉斯摩尔的脸色一下子变得惨白。他不自觉地后退了两步，脚下一滑，几乎摔倒在地。

那种感觉……那种眼神……那种气息……

"[illegible]"

身着红衣的小女孩、夹杂着两种声音的喊声、扔在地上的被剥去的皮肤，以及……那宛如恶魔一般的红色

剧情小说

"……不可能……不可能是她！她在十八年前明明就应该死了啊！"吉斯摩尔在心中拼命地大声喊叫，想强迫自己稍微冷静下来。但与其同时，他却因为这无法抑制的恐惧而不由自主地不住后退着。

突然间，行刑台下的地面发生了龟裂。而就在此刻，令人震惊的一幕发生了。

在火焰燃起之处，十几米高的水柱如瀑布般自地面的裂缝中冲天而起，而后化为巨浪向广场上的人席卷而来。所有在场者都对这毫无征兆的突发情况措手不及，纷纷被卷入浪中被冲至近百米远处的山边，广场在转瞬间便变为了一片汪洋。

五分钟后，大水渐渐退去。但骑士团的人们却惊异地发现，行刑台上此时已是空空如也。

"诺威！"

首先清醒过来的是艾丽丝。

"快骑龙去追那个女人，她一定跑不远的！如果让她逃走的话，那其他直辖区也将会陷入危险之中，别愣着，快去啊！"

艾丽丝急声向诺威喊道。可在此时，一声大叫却阻止了诺威想要呼唤雷格纳的意图。

"不许去！"

所有人的目光都集中在了吉斯摩尔团长的身上。

"可是团长，如果现在不……"

"我说不许就是不许！"吉斯摩尔怒喝道，他喘着粗气，一副极为慌乱的样子，好像遇到了什么极为恐怖的事情一样。"守护军依然待在气炎的守护区内，等候我的下一步命令。其他人现在立即随我返回大神殿！"

在抛下这句话后，封印骑士团的团长扭头就走，就仿佛这里已经被妖魔诅咒过似的，令他不敢多停留一步。

诺威和艾丽丝对望了一眼，眼中都流露出迷惑不解的神情。

自从吉斯摩尔继任团长这三年来，一直都给人以强悍果决的印象，而他今天这副惊慌失措的样子，则是所有人之前都从未见到过的。

此刻天色已近黄昏，在艾丽丝的率领下，士兵们策马启程向封印骑士团大神殿的方向走去。可是，却没有一个人能忘记刚才发生的那一幕。

先是气炎直辖区的封印之键被毁，再是破坏封印的罪魁祸首以难以置信的方式逃之夭夭，接着就连吉斯摩尔团长的表现也与平日截然不同……

"天空好红啊……"

当一个士兵发出这无心的话语时，他身边的人都不自禁地打了个哆嗦，慌忙抬头向天空望去。

还好，那只是夕阳映射下的火烧云而已，并非那种血一般的红。

不过，这句话就如同恶魔的耳语一般，转眼间便伴随着惊慌与畏惧传入了所有参与此次任务的士兵的耳中。一时间内，队伍中被死一般的沉寂团团笼罩住了。

走在队伍最前头的诺威和艾丽丝注视着远方的地平线，同一个念头不约而同地在两人心底油然升起。

"也许……有些什么事情就要发生了……"



三

紧闭的密室内没有一丝光亮，充斥在其内的只有彻头彻尾的黑暗。

吉斯摩尔怔怔地站在屋子的正中央，在沉默了良久之后，他缓缓将把自己的全身紧紧包裹起来的盔甲脱了下来。

如果有第二个人身处于此的话，那他一定会为眼前的变故惊叫失声。

因为就在吉斯摩尔将盔甲除下的那一瞬间，男子全身的皮肤由白色变为了炭黑，几秒钟后，全身上下看来与一团黑影毫无二致的他完全融入到了黑暗之中。

皮肤——这便是契约者吉斯摩尔在与黑暗之王麦尔柯签订契约时所付出的代价。

借助麦尔柯的力量，吉斯摩尔可以将自己的面部以及裸露在空气之中的红色肌肉变为如同皮肤一般的颜色，在外界看来与普通人毫无差别，而其之所以从未在任何场合除下过盔甲的理由也正在于此。

封印骑士团内所有的人都知道吉斯摩尔也是契约者，但却没有一个人知道他的契约对象究竟是什么。这一方面是出于隐藏自己的力量考虑，另一方面也是因为吉斯摩尔并不希望让人知道，身为骑士团团长的他竟然会与邪恶的黑暗之王签订契约。

不过，虽然外表上可以隐瞒，但那份失去皮肤的痛苦却不会有丝毫减弱，每当吉斯摩尔身体的任何一处与外界接触时，随着而来的便会是撕心裂肺的剧痛。这个世界上没有一个人知道，这些年来吉斯摩尔究竟忍受着怎样的煎熬。但是，男子却从来没有后悔过自己的选择。

十八年前发生的那一切，此刻有如电影慢镜头一般一格格闪现在吉斯摩尔的脑海中。

"啦啦啦啦啦，啦啦啦啦啦……"身着红衣的金发小女孩愉快地在屋外的空地上转圈跳着舞，口中不断唱着意义不明的"啦啦"声。但令人毛骨悚然的是，从那可爱的小嘴中发出的除了小女孩的声线外，不时还会变换为一个年老男子的沙哑之声。

当时还只是一个奴隶的吉斯摩尔瑟瑟发抖着跪在屋中，恐惧地抬头看着发生在自己几步远处的这幕景象。而在他身旁的地上，赫然放着几张血淋淋的人皮。

从出生时起，吉斯摩尔便是领主家的奴隶了。数十年间，他一直在为领主没日没夜地干活，过着与畜生牲口一般的日子。不过，吉斯摩尔从来没有对此有过丝毫反抗，他一直认为身为奴隶便是神给自己定下的命运，只要默默忍受的话，便可以在死后进入天使们的居所——极乐净土，然后永远过着永远幸福快乐的日子。

四十多年来，吉斯摩尔就是这样活下来的。可是在那一天发生的那场变故，却令他的人生彻底改变了……

在毫无征兆的情况下，帝国军袭击了这块领地，并将所有曾反抗过他们的人尽数剥下皮吊在了树上。而以前趾高气昂的吉斯摩尔的主人，现如今也已经变成了树上的一团血淋淋的肉块。

弗雷兹死了，辛格尔德死了，洛林死了，莉莉莲也死了……

就在吉斯摩尔的眼前，帝国军毫不留情地将他的这些奴隶朋友们一个个活活生地剥下了皮来。理由？没有理由……那些人只是觉得这样很有趣而已。他们靠猜拳或掷骰子的方式来挑定自己的猎物，然后哈哈大笑着向自己的俘虏们施以暴行。

"为什么？为什么要这样对我！我根本就没有反抗过你们，根本什么都没有做过！放过我吧，求求你们！"

在即将遭受灭顶之灾之前，一个奴隶少女大声哭喊哀求道，但那个选定她的帝国军士兵却只是饶有兴趣地欣赏着她哭喊的样子，然后从口中吐了一句话。

"因为我们很强，而你们只不过是最下等的垃圾而已。只要你够强，你就可以拥有一切；只要你够强，你就可以随心所欲地处置比自己弱的人。记住吧，女人，弱肉强食，这才是宇宙间永恒的真理。"

士兵在说完这句话后，一边与同伴说笑着，一边如同对待猪牛一般杀死了那个女孩。吉斯摩尔呆呆地目睹着这一切，而那句话，也深深地烙在了他的脑海中。

侥幸的是，吉斯摩尔没有受到与同伴相同的待遇，他与其他的一批俘虏被带回到了帝国军本营中，被逼迫着成为了必须征战在最前线的敢死队员。

而也正是从那一天起，吉斯摩尔完全改变了。

每次战斗爆发时，吉斯摩尔总是会冲在队伍的最前线，并不要命地不断斩杀着一切挡在自己面前的人。没过多久，他便因自己在战场上的表现成为了敢死队队长，而在几个月后，吉斯摩尔更是被破格提升为帝国军正规军的分队长。

也许正是当日那份对死亡的恐惧，才会令吉斯摩尔对追求绝对的力量以及权力有着令人无法想象的渴望。如果他像这样一直表现下去的话，说不定甚至会登上帝国军将军的宝座。可是，当那一个黄昏来临的时候，吉斯摩尔之前的一切努力都化为了泡影。

世界毁灭之日……

随着天使教会的教主——那个身着红衣的金发小女孩神秘地失踪，失去了自己精神支柱的帝国军转眼间便分崩离析。而那场史上最大的惨剧更是令这个曾是大陆上最强的军队在一夜之间便完全崩溃了。

在那场浩劫中，吉斯摩尔身受重伤，但他还是以同伴为挡箭牌孤身逃到了深山密林之内。由于无力行动，吉斯摩尔只能无助地躺在那冰冷的地上，遭受着风吹雨淋的侵袭，每日只能以爬虫、蚂蚁，甚至小石子来充饥。

"力量……我需要强的力量！"

"我、我不想死！"

"如果我有更强的力量的话，就不会落到今天这个地步……如果我能够获得足以主宰整个世界的力量的话，那、那我……"

在那濒临死亡的一周内，这些念头自始至终一直在吉斯摩尔的脑中回荡着。而也正是由于他的这种执念，才会将那个只在另一个世界徘徊的怪物吸引到了他的面前。

主动要求签订契约的不是吉斯摩尔，而是黑暗之王麦尔柯。在过去的这数百年中，它还从来没有见过对力量有着如此之大渴望的男子，这也令它对吉斯摩尔产生了极为浓厚的兴趣。

从那一刻开始，吉斯摩尔终于得偿所愿，获得了极为强大的力量。而全身的皮肤，则是他为了得到这种力量所付出的代价。

在那之后，吉斯摩尔伪装成平民加入了封印骑士团，并以自己剿杀帝国军余党时的卓越表现很快便在骑士团内崭露头角。

他的身分、他的过去、他的目的……与吉斯摩尔有关的一切的一切，都被深深隐藏在了黑暗之中。

而在三年前，吉斯摩尔终于取代了死去的奥罗成为了新一任的封印骑士团团长。

当从漫长的思绪中回过神来之后，吉斯摩尔睁开眼睛，长叹了一口气。

如今的他可以说几乎已经达到了这世间权力的顶点。不过，吉斯摩尔却并不满足于此。因为，只要有神官长在的话，那他就永远都不可能随心所欲地按照自己的意志行事，也永远不可能高高站在这个世界的最顶端。

"杀死塞雷那个小鬼如何？"

此刻，这个念头忽然再度浮现于他的脑海中。在过去的三年里，吉斯摩尔曾想过无数次寻找机会将塞雷置于死地，然后自己身兼神官长与团长二职，并最终达到完全的政教合一，成为这块大陆上的最高权力者。不过，他却始终不敢将这个念头付诸于现实。

因为，塞雷很强。

强大得令人无法想象。

虽然那小男孩的外表很容易令人对塞雷放松警惕，虽然塞雷平日里总是对所有人都彬彬有礼，虽然没有人见过这位神官长显露自己的力量，但吉斯摩尔却对这一点深信不疑。这不仅仅是因为对方掌握着强大的魔力，以及拥有直属于其管辖的数十位高位魔法师。更重要的，则是他的契约对象。

赞波、雅汉、翰琪等人虽然也是契约者，但他们的契约对象只不过是独来独往的精灵或圣兽而已，而塞雷则与他们截然不同。

他所签订契约的对象，是一位高高在上的王者。

高雷姆(巨像兵)之王。

吉斯摩尔的契约对象麦尔柯虽然是黑暗之王，可它却并没有任何一个部下，最多只能利用自己的魔力蛊惑人心，以达到令那些人效忠自己的效果。但是，塞雷却可以随时将成千上万的高雷姆自幽界召唤至现世。那种力量……这世间恐怕没有任何一个人能与之抗衡。

正是因为畏惧于这一点，吉斯摩尔才迟迟不敢对塞雷下手。但是，今天他想要除掉塞雷的念头却比任何人都要强烈，而这，都是由于那个女子——玛娜的出现。

她为何会在销声匿迹了十八年之后再度重现世间？她这一次现身究竟有何目的？难道……她要再一次毁灭这个世界吗？

吉斯摩尔对此一无所知，但他已经下定决心，一定要不惜任何代价，集合所有国家，以及封印骑士团的力量来对付这个女子。不过吉斯摩尔也明白，要想下达这个命令的话，他必须要经过塞雷的批准，而这位神官长由于某个原因，则是决不可能同意自己的计划的。

正因如此，他才必须要除掉塞雷。不然的话，也许这个世界又将再一次陷入崩溃，而自己之前所耗费的苦心也将全部付诸东流。在此之前，他一直想不到该怎样对付这位现任的神官长，但那个女子的出现，却在给他带来巨大恐惧的同时，也终于让他发现了令塞雷丧失对骑士团的统率力以及作为公众精神领袖地位的绝好机会。

不过，在此之前，吉斯摩尔还有一个心头大患。虽然那个人现在的力量远远比不上塞雷，但却没有人知道他的潜力究竟有多大，也没有人知道那种未知的力量究竟会在何时觉醒。如果现在不尽早下手的话，也许那个人很快就将成长为一种威胁自己的存在，甚至更有可能与塞雷携起手来对付自己，这是吉斯摩尔所绝对不能掉以轻心的。

沉默了片刻后，吉斯摩尔默默弯腰拿起了自己的盔甲，而在穿戴的过程中，他也已经下定了决心。

"龙之子……"吉斯摩尔低声念诵着那人的外号，杀意在一瞬间闪现于其眼中。"去那个世界当你的救世主吧，诺威……"

三

封印骑士团大神殿，骑士团团长的房间。

在得到许可之后，诺威推门走了进来，而吉斯摩尔则正坐在桌旁等待着他的到来。

"诺威！"看到青年进来后，吉斯摩尔马上站了起来，显得异常热情，"我一直想和你好好谈一下，现在机会正好呢。"

"……请问您找我有何贵干？吉斯摩尔阁下。"

"哈哈，不用那么拘谨嘛。"吉斯摩尔干笑了两声，站起身来拿起桌上的水瓶倒了一杯水，然后拿着水杯走到了诺威面前，"来，先喝杯水再说话吧，想当年奥罗也是最喜欢喝这种清水的呢。"

听到这句话后，诺威毫不犹豫地接过了水杯。而当看到诺威将杯中的水一饮而尽时，吉斯摩尔的的脸上露出了一丝不易察觉的笑容。

"你那不肯变通的个性，还真是和奥罗一模一样啊……"吉斯摩尔转过身去，将水瓶放回到了桌子上，"说实话，你很不讨人喜欢。而无论从何种角度来考虑的话，你那强大的力量也……"

"……您想说什么？"诺威忍不住打断了男子的话语。

"别急，我还没说完呢。"吉斯摩尔扭头望向诺威手中的水杯，"仔细想想，二年前的那个时候，奥罗也是这样将我递给他的水一饮而尽的……"

忽然间，一阵突如其来的剧痛猛然袭击了诺威全身上下的神经。随着水杯掉落在红色地毯上碎裂的声音，诺威支撑不住单膝跪在了地上，而此时，他眼前的一切都开始变得模糊了起来。

"眼睛……什么都看不清……"诺威强忍着巨痛抬起头来望向吉斯摩尔，"难道说，水里面有……？"

"哼，这么快就奏效了吗？太弱了！"吉斯摩尔慢慢走到诺威的身旁，将鄙夷的眼光投向了跪在自己身下的青年，"当初奥罗在喝下水后还是和单眼之男对峙了一阵之后才不支倒下的，比起他来，你还真是没用呢！"

"父亲？"这句话宛如晴天霹雳一般，直刺入诺威的脑海中，"难道说……父亲之所以败在那个男子的手下，是因为之前你下毒的缘故？为、为什么你要这样？"

"很简单，因为奥罗那个家伙实在是太愚蠢了。对于身边的人，他毫无一点顾虑之心，我看见这样的人就想吐！"吉斯摩尔恶狠狠地说道。

"吉斯摩尔……我绝对不会放过你的！"诺威挣扎着抬起头来，将憎恶的目光投向了站在自己身前的男子，愤怒的火焰再也无法抑制地自胸口窜出，瞬间便笼罩了全身。有生以来，这是诺威第一次如此愤怒，也是第一次如此急切地想要亲手杀死一个人。

与此同时，那股沉睡了数年之久的力量，第一次在其体内萌生了……

吉斯摩尔不屑地低哼了一声，准备抽出剑来亲手解决已无抵挡之力的诺威。他很清楚那种毒发作后的威力，现在的诺威连起身都不可能，更不用说会给自己造成什么威胁了。

但这次，他错了。

吉斯摩尔僵在了原地，难以置信地看着从地上站起身来，正将冰冷的眼神投向自己的诺威。他从未见过那种眼神，充满了压迫感及杀戮的欲望，几乎令他无法动弹一步。在那一霎那间，他仿佛看到青年的背后出现了一个由光构成的神秘纹章。

诺威大喊一声，如闪电般持剑向其猛冲了过来。刚刚反应过来的吉斯摩尔慌忙想要拔剑应对。但电光火石间，他却清楚地听到了配剑与地毯碰撞所发出的声音。



吉斯摩尔张大了嘴巴，嘴唇微微地哆嗦着。他艰难地向地面上看去。地毯上除了那柄剑之外，还有着另外一样东西。

自己的右臂……

"那、那究竟是什么力量……"吉斯摩尔踉跄着后退了两步，惊慌失措道。而在此时，锥心刺骨般的巨痛方才自断臂处向他的神经袭来，在难以忍受的疼痛下，吉斯摩尔发出了凄厉的惨叫。

诺威呆呆地站在原地一动不动，目光停留在了地上的手臂上。他完全不知道刚才在自己身上究竟发生了些什么，当他回过神来时，吉斯摩尔的右臂已经掉落在地毯上了。

"怎么回事，吉斯摩尔大人？发生什么事情了？"忽然，艾丽丝急切的声音自门外传了过来。除此之外，杂乱的脚步声也自远方响起，并离这边越来越近。

当没有得到回应后，担心团长遇到什么危险的艾丽丝急忙破门而入。而展现在其眼前的那一幕，则令女子在那一瞬间完全丧失了思考的能力。

"诺威……这究竟是……"她惊讶地睁大了眼睛，不敢相信自己所看到的一切。

当听到青梅竹马的声音后，诺威缓缓将头转向了艾丽丝。

"艾丽丝……我……到究竟是什么人……"他将求救的眼神投向女孩，但却没有得到任何自己期望的答案。

艾丽丝只是怔怔地站在原地，还没有从那种震惊中回复过来。

诺威咬了咬牙，拿起剑向外冲了出去。而当他与僵在原地一动不动的艾丽丝擦肩而过时，女孩清楚地听到了少年的那声近乎绝望的低语。

"再见了，艾丽丝……"

此时方才回过神来的女孩急忙转身，但诺威的身影已经完全消失在了门外。

"抓住那个叛徒！他竟然敢暗杀吉斯摩尔大人！"

"什么救世主！根本就是帝国军安插在我们中间的奸细！"

"诺威？怎么可能……你为什么要做出这种事情！"

类似于此的声音杂乱无章地在诺威的耳畔响起，他向天台的方向拼命地狂奔着，身后是数十名手持兵器紧追不舍的骑士团士兵。不知道是不是因为那种力量爆发的原因，刚才中毒所引发的视力衰弱症状已经荡然无存，但与此同时，如刀绞一般的痛却一直地纠缠在其心底，挥之不去。

因为，现在他所面对的敌人并非魔物，而是这十余年来一直生活在一起，曾并肩作战的战友们。

"让开！我、我不想和你们打啊！"在招架的过程中，他曾无数次这样拼命地大喊着，可却没有一个人肯让开围追阻截的防线。无奈之下，他只能选择杀开一条血路，但每一次将剑挥出时，诺威都无法抑制自己心中的痛。

在历经了一场血战后，诺威终于来到了天台。他将门紧紧锁住，暂时延缓了追兵的步伐。而随着他的一声大喊，青龙那熟悉的身影也自天而降出现在了天台之上。

"怎么回事，小鬼？"雷格纳歪头瞥了一眼正被砸得咚咚作响的铁门，"今天怎么这么吵？"

"雷格纳……"诺威垂下了头，低声说道，"我、我恐怕以后不能呆在这里了。"

"哼哼，我可没有和小家伙一起私奔的兴趣。"青龙难得地开了一次玩笑，"不过……算了，我就委屈一下陪你一块走吧。"

"上来。"雷格纳没有多说什么，低下身子让诺威骑在了自己背上，"详情等离开这里之后再告诉我吧。"

"诺威！"忽然间，艾丽丝的声音自门外传入了诺威的耳中。"快出来吧，这样你说不定还能被从轻发落！"

"对不起，艾丽丝。我……我已经不能再回头了……"

"为什么！"少女的声音几乎是在哭了，"成为封印骑士团的骑士，永远都守护在我的身边，这不是从小你便向我许下的约定吗！？"

"对不起……"诺威长叹了一口气，"恐怕我无法履行自己的誓言了。好好保重吧，艾丽丝……"

门终于被砸开了，士兵们纷纷冲了进来，可天台上此刻已是空空如也。

艾丽丝呆呆地仰望着那条青龙越飞越远，最终化为一个黑点消失在云端。

"再见……我可不想听到那种悲伤的言语……"艾丽丝咬紧了下唇，紧紧攥拳说道，"我、我一定会将你带回来的……诺威！"

四

"这究竟是怎么回事！"

神官长塞雷盯着吉斯摩尔的眼睛，一字一顿地问道。

当从属下的报告中得知发生的一切后，塞雷急忙赶到了医务室中。吉斯摩尔本来正躺在床上接受治疗，但在看到塞雷进来之后，他便立即将医生及守护的士兵都差了出去，医务室里此刻只剩下了他及塞雷两人。

"怎么回事？"吉斯摩尔用手指了一下放在桌子上的那只断臂，冷冷说道，"见习骑士诺威意图谋杀在下，不过很遗憾没有成功就是了。"

塞雷摇了摇头，"我不信诺威会没有任何理由就做出这种事情。"

"是啊……"吉斯摩尔的脸上露出了冷笑，"不过仔



细想想，18年前所有人不也一样找不到帝国军为何要杀死女神的原因吗？”

“……你想说什么？”塞雷皱起了眉头，不清楚对方为何会突然提到18年前的事情。

吉斯摩尔没有正面回答塞雷的问题，他话锋一转，继续说道：“在之前发生的气炎直辖区封印破坏事件中，诺威似乎与当时被关押在牢中的主谋犯在短时间内有过几分钟的接触。在下认为，说不定龙之子正是因为受到了对方的蛊惑，才会鬼迷心窍地想要暗杀在下的。”

塞雷将疑惑的目光投向了男子，“吉斯摩尔团长，我不知道是什么让你产生这种奇思怪想的。诺威已经不是被别人说几句便会言听计从的小孩子了。而且，对方又怎么可能只用几分钟的时间便令他的思想发生转变呢？”

“没错，一般人是绝对没有这种能力的。”吉斯摩尔点了点头，抬起头来凝视着对方的眼睛，不紧不慢地说道。

“可是……如果对方是天使之教会的教主的话，那就完全不一样了……”

当这句话刺入塞雷的耳中时，男孩顿时浑身一震。吉斯摩尔敏锐地注意到了神官长情绪的波动，嘴角咧出了一丝狡黠的笑容。

“你……你刚才说什么？”

“在下的意思是……”吉斯摩尔低下了头，尽量以谦卑的声音说道，“如果我没有猜错的话，破坏气炎直辖区封印的那个女子正是18年前令世界陷入混乱之中的天使之教会的教主，也就是……”说到这里，吉斯摩尔抬头直视着塞雷的眼睛，平静地说道，“您的孪生妹妹，玛娜。”

塞雷后退了两步，惊异地盯着坐在床上的这个男子，声音因为惊慌失措而变得有些发颤。“你、你怎么知道玛娜是我的……”

“很抱歉造成您的困扰，塞雷大人，当年威尔德雷大人在无意中曾对在下提起过这件事情，因此在下才会……不过请放心，我从来没有将这件事情告诉过其他任何人，没有人知道，您就是天使之教会那位神秘的教主大人的哥哥。”

“我要问的不是这个！”塞雷拼命地摇着头，就仿佛一个小孩子一样大声喊道，“你确信？你敢确信那个女孩就是玛娜吗？我找了她十八年！我、我必须向她道歉，一切……一切明明都是我的错啊！”

看到塞雷此刻已经方寸大乱时，吉斯摩尔强忍着痛走下了床。他单膝跪在塞雷面前，恭敬地说道：“请您冷静一下，塞雷大人。我已经从威尔德雷大人那里知道您与您妹妹之前发生的事情了。但是，如果您与她之间的关系曝光的话，那将会令封印骑士团陷入万劫不复之地，我想您也不希望这种事情发生吧。请您放心，我吉斯摩尔在这里向您发誓，一定会把玛娜小姐和诺威完好无损地带回到您面前的。但在此之前，我希望您不要做出任何轻率的举动，只要如往常一样待在图书馆里潜心读书就可以了，剩下的一切，就完全交给我来处理吧。”

塞雷茫然地扭头望向窗外。过了许久之后，他无奈地深深叹了一口气。

“……我知道了，一切就都交给你吧，吉斯摩尔……”塞雷低声说道，“我会在图书馆中等候你的消息的……但是，一定、请一定要保证他们的安全，玛娜是，诺威也是……”

说完之后，年幼的神官长垂下了头，转身慢慢走出了门外。当看到塞雷的身影在自己的视线中消失时，吉斯莫尔站起身来，无法抑制的狂喜之情溢于言表。

早在几年前，吉斯摩尔便通过黑暗之王得知了塞雷与玛娜之间的关系，而并非缘于威尔德雷的失口泄漏。不过那时他万万没有想到，这个秘密竟会在今天派上用场。

如果在公众面前曝光天使之教会的教主与现任神官长的关系的话，一直对妹妹心怀愧疚的塞雷一定不会矢口否认，也一定会将所有的罪责都揽到自己身上。这样一来，吉斯摩尔就可以以“被欺骗者”的身分光明正大地将塞雷从神官长的位子上赶下来，之后再在忠于自己的神官中随便挑选一个令其成为傀儡神官长。那样的话，这世界上就再也没有任何人能骑在他的头上说话了。

正在这时，外面响起的敲门声又将吉斯摩尔的思绪拉回到了现实中，在得到允许后，一名士兵推开了房门，站在门口处毕恭毕敬地说道：“大人，您要的东西已经拿来了。”

吉斯摩尔做了个手势示意其上前，然后接过了士兵双手递过来的那只人造右臂。

“卡莫拉齐医生已经去拿麻醉剂了，一分钟后手术便可以……”

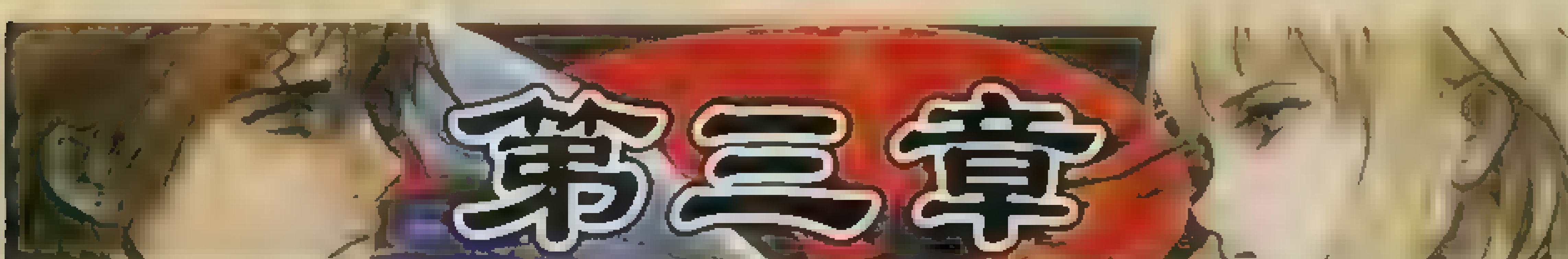
“不用了。”吉斯摩尔摆了摆手，然后将人造右臂硬生生地插在了断臂之处。士兵张大了嘴巴，惊讶地看着眼前发生的这一幕，在医务部工作的他清楚地知道那种痛感究竟有多么强烈。

在利用魔法将人造手臂固定好之后，吉斯摩尔试着活动了几下，皱了皱眉头。“感觉还是差了点……算了，等以后再进行更换吧。”他抬起头，用手指了一下站在自己面前的士兵，“你，告诉警备部让他们马上准备好飞艇，我要亲自率军去将那个叛徒抓回来。”

“是！”士兵敬礼说道，“不过……迄今为止我们都没有发现叛徒的行踪。那条龙飞得实在是太快了，追踪部队根本就无法跟上他。”

“这你不用管，去准备就是了。”吉斯摩尔摇了摇头，不再理会士兵向着门外走去。

“在这块米德加鲁特大陆上，他们能去的地方只有一处而已……”



一

在飞行的过程中，雷格纳从诺威的口中得知了刚才发生的一切。不过，它倒是没有对此感到特别惊讶。

“果然，在这几万年来，人类都没有任何改变啊。”青龙鄙夷地说道，“嫉妒、憎恨、背叛……只有这些，才是人类这个种族的本性。”

骑在青龙背上，诺威迷茫地望着蓝色的天空。他们已经这样漫无目的地在空中徘徊了数个小时之久，但却想不到究竟该去何方。在这十几年中，他已经习惯了骑士团的生活，也从来没有想过自己会有一天会被迫离开那里。

该去哪里呢……

在这块辽阔的米德加鲁特大陆上，虽然只有几处直辖区隶属骑士团直接管辖，但封印骑士团的势力范围却遍及整块大陆。任何国家、任何领地都不会忤逆骑士团以及神官长的旨意行事，无论自己去到哪里，都无法逃离被通缉追杀的命运。

看到诺威一直默不做声后，雷格纳也已经基本猜到了少年的顾虑。它笑了一声，用沙哑的嗓音说道，“怎么，小鬼？在面对着广阔的世界时反而害怕了吗？太滑稽了吧。未知并不意味着恐惧，而是蕴含着无限的可能性。拿出点自信来吧，记住，你是与众不同的，无论遇到什么事情都应该勇往直前、无所畏惧。”

诺威闭上眼睛，深深地吸了一口气。而当他睁开眼睛时，笑容也再度浮现在了他的脸上。

这样的情景，已经不知出现过多少次了。每当自己感到孤单、迷惘、彷徨无助时，令自己再度重拾自信的，都会是雷格纳那鼓励的话语。对于诺威而言，奥罗是自己人类的父亲，雷格纳则相当于龙族父亲的存在。而由于是由雷格纳抚养长大的缘故，因此相较而言，自己还要更为亲近雷格纳一些。

诺威俯下身去，将自己的脸轻轻贴在了青龙的背上。他闭上眼睛，用只有自己才能听见的声音轻声说道：“多谢了，老爸……”

此时，雷格纳忽然发出了爽朗的笑声，好像听到了诺威的话语一样。诺威吓了一跳，急忙坐起身来，脸微微地红了。对于自认为已完全长大的少年来说，他可不希望让雷格纳感觉到自己还像个小孩一样。

“抓紧，小鬼，我们要启程了。”

“启程……去哪里？”诺威不解地问道。

“哼哼，你在骑士团待得太久，已经忘记自己是从哪里来的了吗？”青龙长啸了一声，转身四十五度向着东面飞了过去。

短暂的惊讶过后，诺威终于明白了过来。他紧紧抓住龙背上的鳞片，脸上露出了欣喜的笑容。

“走吧，雷格纳，回我们的故乡去！”

被忘却的遗迹。

在经过了十七年的时光后，诺威与雷格纳终于又再一次回到了这个自己曾经生长过的地方。

虽然说几年前神水的直辖区已经建立在这附近的不远处，但由于遗迹位于偏僻的溪谷之间的缘故，因此



剧情小说

此地依然如多年前一样人烟罕至。

“好怀念啊……”诺威环顾着四周的景色，然后将目光停留在不远处的一个小山洞口处，笑着对身边的雷格纳说道，“还记得吗？我们以前经常来这里玩的。”

“嗯，那时候还是个小孩子的你一直以为这里就是整个世界呢。”

“是啊……那时候多亏了雷格纳发现了被抛弃的我，我才能活下来，不然的话也许早就没命了……”

“哼。”青龙垂下头，装作一本正经地说道，“这个溪谷是我的庭院，被抛弃的你自然也就是我的所有物。身为主人，我自然要保管好自己的东西咯。”

“那个时候，我根本不知道世界上还有‘人’这种东西的存在。我还以为，自己长大以后也会像雷格纳一样变成一条龙呢。”

“切，如果当初封印骑士团的那些家伙没有闯到这里来的话，我早就把你培养成一条龙了。”

“哈哈，说不定真是如此呢。”

雷格纳注视着诺威的眼睛，颇为认真地说道：“小家伙，好久没有看到你露出这种表情了……我还以为你已经不会笑了呢。”它看了一下四周，然后昂起头来望向远方，“你先在这边休息一下吧，我去观察一下周围的情况。”说完之后，雷格纳便向空中飞了过去。

看到青龙的身影消失在远方的云端后，诺威轻轻吐了一口气，然后向着那个小山洞的方向走去。

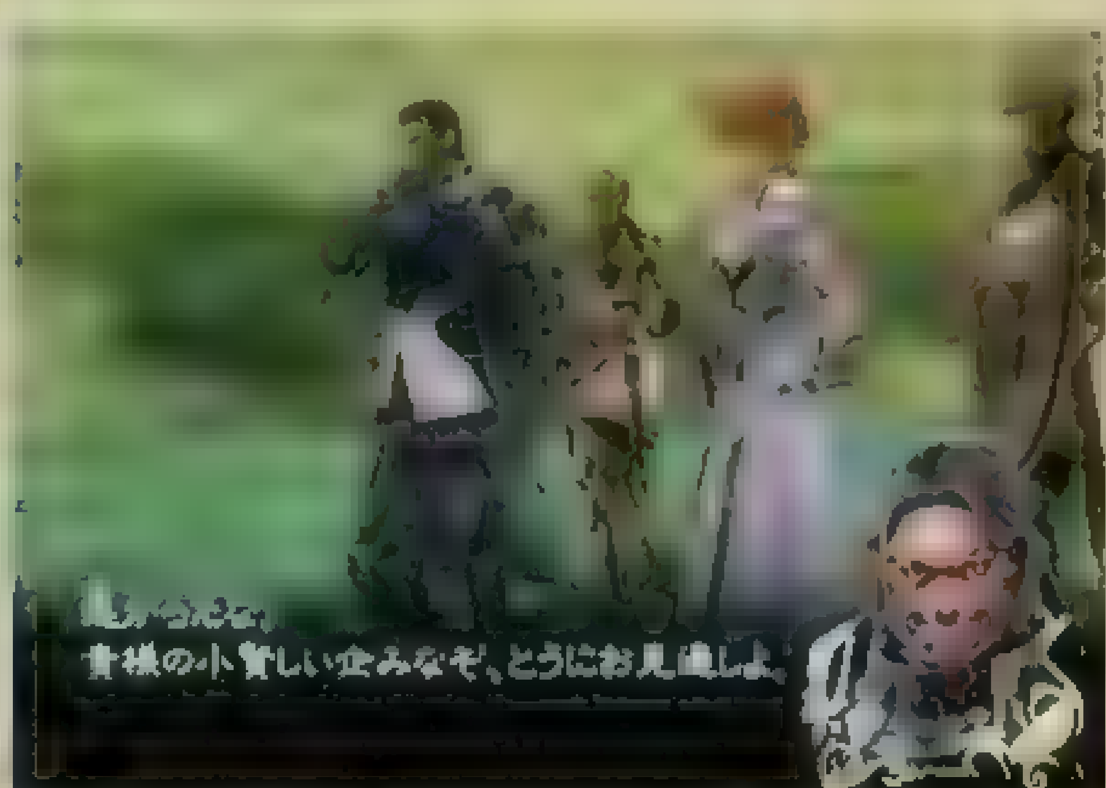
熟悉的过道，熟悉的气息。虽然已经时隔数年，但在再度重游旧地的此刻，诺威却感到一切都是如此的亲切。他曾在山洞外和雷格纳为了无聊的问题争论得面红耳赤，也曾高兴地坐在雷格纳的身上指挥着他在山谷间穿来穿去。那些，都是他永远都不能忘怀的，最美好的一段记忆。

诺威轻轻抚了一下过道中突出来的那块岩石，脸上现出了一丝笑意。不过令其感到有些奇怪的是，在石壁上他偶然发现了几处新的乱痕，似乎有人在不久之前曾经来到过这里。而就在此时，一个傲慢的声音忽然从过道的那一端响了起来。

“来得太慢了啊，诺威！”

诺威浑身一震，急忙后退了几步向话语传来的地方望去。

出现在他眼前的，竟然是看起来已经安然无恙的吉斯摩尔，而跟在他身后的，还有艾丽丝以及其他几位骑士团内的高位魔法师。



吉斯摩尔以嘲讽的眼神盯着诺威，冷笑着说道：“你以为你的那点小伎俩可以瞒得过我吗？实在是太天真了！”

“吉斯摩尔！”看到仇人现于眼前，急红了眼的诺威毫不犹豫地拔出剑猛冲了上去，可就在他冲到离吉斯摩尔还有几步远的地方时，却被一层看不见的屏障硬生生地挡住了，怎样也冲不过去。

“可恶，水晶墙！”当看到吉斯摩尔身后的一个魔法师正在低声吟唱魔法时，诺威忍不住骂了一句。杀父仇敌就在眼前，但他对此却束手无策。在一般的情况下，这种空间魔法只能挡住施法者面前几米处的地方，但现在由于双方都处在狭窄的山洞中，因此水晶墙已经将诺威与吉斯摩尔等人完全隔离了开来。

看到诺威无法接近自己后，吉斯摩尔冷笑了一声，眼神中渐渐现出了杀意。他将左手按在自己的人造右臂上，瞪着少年冷冷说道：“关于这笔帐，我会好好和你算一下的……”

诺威咬了咬牙，忽然转身向山洞的出口处跑去。

如果现在停留在这里的话，那等待着诺威的只有死路一条。而在没有为父亲报仇的情况下，他清楚地知道，自己绝对不能在这种地方白白送死。

吉斯摩尔没有回头，对身后的几位魔法师沉声喝道：“撤除水晶墙，准备咏唱怒雷强击！”

听到这句话后，艾丽丝脸色大变，她上前一步，急忙道：“吉斯摩尔大人，在没有进行审判的情况下就使用这种……”

吉斯摩尔用冰冷的目光阻止了少女的话语。“放心好了。”他扭头率领魔法师向着诺威逃离的方向走去，冷漠的声音回荡在山洞中，“如果是‘龙之子’的话，即使是在这种魔法下应该也不会那么容易死的。不过，身体究竟会受到怎样怎样的损害，那就要看他自己的运气了，哼哼哼哈哈哈……”

此刻，诺威已经来到了山洞之外的山谷中。他本想召唤雷格纳以尽快离开此地，但青龙似乎还没有回来，任凭他怎样呼唤都没有任何动静。而在此时，天空中忽然出现了异状。

刚才还是晴空万里，可就在转瞬之间，黑沉沉的乌云已经完全覆盖了整块天空，轰隆隆的雷声不停地自远方的天际响起。

突然间，一道闪电猛然划破天空向诺威所在的方向劈了过来。诺威急忙一个后跃避开了闪电，但刚才的立足处在电光过后已被炸出了一个大洞。而还没等他缓过劲来，一道道闪电又接二连三地向其刺下。

“怒雷强击！”

在尽全力闪避的过程中，这种需要几个高位魔法师合力才能施出的魔法之名浮现在了他的脑海中，而事实最终也证实了诺威的判断。他向洞口的方向望去，吉斯摩尔正双手交叉抱在胸前饶有兴趣地望向这里，那表情就如同在欣赏一只被困在笼中等待宰杀的牲畜一般。而在他身后，几位魔法师正全神贯注地咏唱着魔法。

“混帐！”诺威怒骂了一声。他本想上前攻击吉斯摩尔，但一道道接踵而至的闪电却令其根本无法随心所欲地前往自己想要去的方向。而随着时间的推移，诺威也渐渐变得有些力不从心，有好几次闪电都在与其仅有毫厘之差的情况下擦肩而过。

吉斯摩尔愉快地望着山谷间发生的这一幕，一种复仇的快感令其身体微微颤抖着。而在看到诺威疲于奔命躲避闪电的样子后，艾丽丝焦急万分，她几次想要上前请求吉斯摩尔停止魔法，但这十几年来形成的根深蒂固的理念却令她怎样也不敢鼓起勇气挪动脚步。

忽然，吉斯摩尔的表情发生了微妙的变化。艾丽斯心中一惊，急忙扭头向山谷间看去。在躲避一次闪电的时候，诺威立足未稳摔倒在地，而此时，另外数道闪电也已自空向其猛刺了下来。

但就在这千钧一发之际，雷电却在离诺威还有三四米高的半空中炸开了，就仿佛碰到了什么无形的障碍物一样。

“水晶幔壁！”在看到这一幕后，吉斯摩尔身后的一个魔法师失声惊呼道。

与只能阻挡生命波动侵入的水晶墙不同，水晶幔壁可以挡住所有意图侵犯自己势力区域的攻击，而且魔法的能力范围更是最高可笼罩在以施法者为半径近百米的空间内。但是，这种只有少数几位高位魔法师才能使用的魔法也只是之前曾在古老的魔法教典中看到过介绍，而今天才是他第一次亲眼目睹水晶幔壁的威力。

逃过一劫的诺威惊讶地望着在自己头上几米处不断炸开的闪电，不明白究竟是谁救了自己一命。而就在此时，一个女子的声音传入了他的耳中。

“快到这边来！”

诺威急忙顺着声音传来的方向望去，而令他万万意料不到的是，映入自己眼帘的，竟然会是不久前在气炎直辖区逃离的名为玛娜的女子。

“如果你不想这么早就送命的话，那就快点过来！”

当听到玛娜的急声呼唤后，诺威毫不犹豫地疾奔了过去，并随着女子一同跑进了一条极为隐蔽的狭小山道中。

“怎么回事！”吉斯摩尔恼怒地骂了一声，扭头向魔法师们大声喊道，“不要停下，继续咏唱魔法！对方在逃跑的过程中是绝对不可能花费时间精力来进行魔法防御的！”

在一边是万丈深渊的狭窄山道中，玛娜和诺威奋力奔跑着，而电闪雷鸣则不断在两人身边闪现。忽然，一道闪电恰好击中了玛娜身旁不到半米处的地面。玛娜闪躲不及，伴随着惊呼声，失足向着悬崖坠落下去。

“雷格纳！”诺威条件反射性地大喊了一声，毫不犹豫地也跟着跳了下去。

伴随着一声长啸，那个青色的巨大身影自空而现疾飞向悬崖之底，并稳稳地将诺威和玛娜接在了自己背上，昂首向着天空的另一方飞去。此时诺威方才想起，刚才实际上自己并不知道雷格纳是否已经跟了回来，说不定青龙那时根本就听不见自己的呼唤。换句话说，就在几秒钟前，自己实际上侥幸地死里逃生了。当想到这里时，他也不禁出了一身冷汗。



稍稍镇定了一下情绪后，诺威向自己怀中的玛娜望去，两人的视线恰好撞了个正着。诺威脸一红，急忙将脸侧开了去。

而在此时，吉斯摩尔与艾丽丝也已经赶到了这边。看到诺威与玛娜已经乘龙远去时，吉斯摩尔恼火地捶了一下石壁，转身拂袖而去。而艾丽丝则一直停留在原地良久，当目视着青龙消失在远方的云层中后，她攥紧了双拳，身体由于恼怒而微微颤抖着。

“那个女人……诺威……你究竟在想什么！”

少女愤怒的责问声回荡在山谷中，久久不能散去。

二

当吉斯摩尔部署兵力在附近进行调查时，他却想不到，雷格纳早就循着玛娜的指引绕了个弯飞到了刚才诺威与玛娜摔下的那个悬崖的最下方。这里便是玛娜的藏身之所，如果不是有人带路的话，几乎没有人可以找到这个隐蔽的地方。

在进入山洞后，诺威环视了一下玛娜居住的这个地方，然后将目光转回到了女子身上。

“多谢你救了我。”诺威望着玛娜，诚恳地说道。

“我只是不希望再看到有人在我面前白白死去而已……”玛娜摇了摇头，“再说了，你刚才不也救了我一命吗，所以就不用再说什么谢谢了。”

诺威犹豫了一下，问道：“……那么，你接下来有什么打算？”

“神水的直辖区就在附近，而那里，就是我的下一个目标。”

“……又要去破坏封印吗？”

玛娜轻轻点了下头，“你也都看到气炎直辖区发生的那一幕了，那才是封印骑士团的真面目，即使如此，你依然坚信自己所做的一切都是正义的吗？”

沉默了片刻后，诺威低声说道：“我也不知道，但我现在已经不是封印骑士团的一员了，而且也不知道自己究竟该做些什么……”说到这里，他抬起头来直视着玛娜的眼睛，眼神渐渐变得坚定了起来，“不过，以后请允许我和你一起行动吧。一方面我需要向吉斯摩尔算账，另一方面，我也不希望看到那些囚犯再被当成祭品了……”

玛娜对诺威的话语似乎显得有些意外，但片刻之后，笑容则现于她的嘴边，“多谢。那么，以后就要多靠你……”她瞅了一眼正在洞外百无聊赖的雷格纳，微笑着说道，“以及你的那条龙了……”

神水直辖区的封印之地与玛娜的藏身之处只有非常短的一段路程，借助雷格纳的力量，两人很快便来到了

守护军驻扎地的上空。而在飞行的途中，诺威惊讶地发现，除了封印之地所在的那一区域外，方圆数里的地面都已布满了有如蛛网一般密密麻麻的裂纹，原本的几条河流早已断水干涸成为了干河谷，入眼之处除了几个小村庄外尽是无边无际的沙漠，看不到一点绿色的存在。

"这里……以前曾经是一片富饶的土地，但现在，所有的河流都已经干涸消失了。"玛娜说道。

"为什么会这样……"诺威不解地问道，"是因为自然原因吗？"

"怎么可能。"玛娜苦笑了一声，用手指向了前方高高竖起的那个水坝防堤，"都是因为封印骑士团在河川的上流处修建了那个水坝，这里才会逐渐变为现在这样的不毛之地的。"她顿了一下，继续说道，"几天前，当我经过这附近的那个村子时，又看到了几位正在为自己渴死的幼子而痛哭失声的母亲。那些村民们食不果腹，衣不遮体，终日都要历经苦难煎熬。可是他们却根本不能离开这里。所有想逃走的人被封印骑士团的守护部队抓住的话，都会被毫不犹豫地处以死刑。在骑士团的统治下，这里与地狱压根就没有任何区别。"

玛娜紧紧咬着自己的下唇，几天前那个母亲抱着早已死去的婴儿无助哭泣的一幕又一次浮现在了她的眼前，"我一定……一定要解放直辖区，令所有苦难的人们再度恢复到以往那平和的生活中。"她坚定地说道，"诺威，用自己的眼睛看一下吧，这就是之前你所效力的组织所做的一切。他们一直在以冠冕堂皇的借口来粉饰自己的恶行，而他们想要的其实只是权力与利益而已。"

"这个女人说的似乎是真的。"雷格纳忽然插话道，"我可以看见地上那几个小村庄，而那些村民的情况看起来好像确实如她所说的那样。"

诺威知道，以龙的视力可以在高空清楚地看到地上的情况，而雷格纳更是绝对不会欺骗自己的。再联想到刚才玛娜所说的话语，诺威此刻只感到一股怒火正在胸口燃起。

"我明白了……"诺威正色说道，"让无罪的孩子一个个死去……我、我决不承认这样的世界是正确的！"

当听到这句话后，玛娜点了点头，脸上露出了欣慰的笑容。

"谢谢你……"

在发生了气炎直辖区的封印被毁事件后，神水直辖区的守备力量很明显加强了许多。但在诺威的剑术以及玛娜的魔法威力交织下，即使是训练精良的守护军也一时慌了阵脚。

但最重要的，还是雷格纳的存在。

人类数千年来根深蒂固的对龙的恐惧感令他们根本就不敢与这种强大的生物相抗衡，因此，当雷格纳挡在封印据点的入口处时，没有一个人敢上前一步，而诺威与玛娜也趁机潜入了据点之内。

由于全部守军都已被雷格纳牵制住的缘故，诺威与玛娜在路上只是遇到了少数几个士兵的阻拦而已，当将据点内的士兵全部解决后，两人终于来到了神水之直辖区的封印所在地——水之圣坛。而在圣坛的正中央，诺威第一眼便注意到了悬浮在半空中的那个水瓶。

"那就是被他们称为'圣瓶'的封印之键。"玛娜解释道，"这附近大地上的所有水源都被魔力封在了里面。"

"这么说来，只要将其打碎的话，那水便会再度流回到河中是吧。"诺威抽出剑，毅然向着圣瓶的方向走去。可就在这时，一个阴阳怪气的女声传入了两人的耳中。

"不要心急嘛，诺威阁下。"

伴随着阴森的笑声，一个红发的女子缓步走上圣坛，正对着两人挡在了圣瓶之前。

"神水的守护者！"诺威惊呼道。

"是是，没错。"翰琪的脸上依然挂着那与哭没什么区别的诡异笑容，"没想到诺威阁下竟然也是叛乱者的一员啊，很遗憾，我必须要把你干掉。不过，这里实在是太狭窄了，不太好施展呢，不如你我到外面去如何？"

翰琪打了个响指，一扇暗门应声而开。跟随着翰琪，诺威与玛娜一同穿过暗门来到了外面建在清澈的湖水之上的长桥中。

诺威挡住了想要上前的玛娜，自己向翰琪迎了上去。翰琪饶有兴趣地看着少年在离自己十几步远的地方停下了脚步，阴笑着说道："啊啦啦，诺威阁下竟然也会对女人刀剑相向么？啊啊，对了，在你心目中，我根本就不能算是女人吧。是啊是啊，我是那样的卑微，那样的丑陋、那样的令人厌恶，不过……我始终还是个女人哦。"翰琪用右手轻轻抚摸着自己的脸庞，作出一副陶醉的样子，"不过诺威阁下还真是了不起呀。在喝了那杯清水之后，竟然好像对视力一点都没有影响，而奥罗大人就……"

"什么，"诺威踏上前一步怒道，"难道说吉斯摩尔的毒药是你……"

"哎呀哎呀。"翰琪好像觉得自己说错了什么话似的急忙捂住了嘴，"吉斯摩尔团长？哈哈，这可是秘密，秘密哦。不能说，不能说的。"

"可恶！"诺威怒不可遏，恨得牙齿格格作响，拿起剑便要冲上前去。

"失礼了，不过你的对手可不是我。"翰琪不慌不忙地摆了摆手，奸笑着说道。而就在其摆手的一瞬间，下方的水面忽然传来了剧烈的波动。随着水柱冲天而起，一只上半身像马，下半身却如同鱼一般的巨大怪物划破水面飞到了翰琪的身后，在空中不断回舞盘旋着。

"川马！"不远处的玛娜喊出了这个怪物的名字。

川马是兰戈苏地区传说中的水怪，出没于湖川地带的水域，它会将路过的旅人拖入水中溺死，然后再将猎物撕裂后饱餐一顿。骑士团内传闻神水的守护者翰琪的契约对象是一只水之魔兽，现在看来应该就是这只川马没错了。

翰琪纵身跃上了川马的背部，奸笑声自半空传入诺威耳中，"诺威阁下，不如由这只小东西与你玩玩如何？"



而在此时，察觉到情况不对的雷格纳也已经飞到了诺威的正上方。"小鬼，快上来吧。这个家伙就交给我来处理好了。"

在神水直辖区的天空处，青龙与水妖展开了激烈的交锋。川马将溅起的水花化为锋利的冰凌不断射向雷格纳，并卷起湖水变为巨大的冰壁来阻挡其飞行的路线。诺威驾着雷格纳聚精会神与水妖进行着周旋，不时瞅准空隙以火球向对方展开攻击。而在这激烈的战斗中，翰琪那诡异的阴笑声也不时传入诺威的耳中。

"知道吗？以前的我，可是被人称之为有着'太阳般的微笑'的可爱女孩呢。但是，一切都已经过去了，我也再也不可能露出那种笑容了哟。"

"魅力——这就是我与川马签订契约时所付出的代价，你认为如何呢？看看我、看看现在的我。我算是个女人吗？我有任何一点吸引你的地方吗？哈哈哈哈，没有吧，一点都没有吧！"

"宝光的连队长……雅汉是多么漂亮呀，那样的妖艳、那样的妩媚、那样的勾人魂魄……每次当他站在我面前时，我都恨不得能找个地缝钻进去！为什么……为什么他这个男人竟然会如此美丽……我好嫉妒他……嫉妒得想死呀！"

翰琪那如同嚎哭一般的狂笑声回响在整个天际，在那一瞬间，诺威甚至有些对这个女子产生了一丝怜悯之情。不过，龙族可不会被那些事情动摇心智，在翰琪说话的时候，雷格纳一直在冷静地寻找着机会。当契约者的情绪产生巨大波动时，她的契约对象也会相应受到影响。

在与川马周旋了许久之后，雷格纳终于找到了它等待已久的良机。它如闪电般冲破冰壁飞向川马，并以利爪硬生生地将水怪的上下半身撕裂了开来。

川马发出了一声凄厉的惨叫，两截身体笔直地坠落到湖中，激起了十几米高的水花。而翰琪也从川马背上掉到了连接桥与水之圣坛的暗门处。虽然女子并没有受到直接伤害，但雷格纳却无意向其发动进攻，因为它清楚地知道，翰琪已经支撑不了多久了。

所谓契约，指的是人类与其他种族交换心脏，并以自己身体的一部为代价与后者结为命运共同体的行为。当这个仪式完成后，契约者便可获得极为强大的力量，而契约生物则会将自己体内那负面的情感强加到契约者的身上。但相应的，双方也将拥有同样的感觉、同一个生命。一方受到伤害时，另一方的身体上也将出现同样的伤口；而一方死亡时，另一方的生命之火也会抵达熄灭的时刻。

当雷格纳落到地上后，诺威从它的背上跳下来走到了玛娜身边，两人不约而同地转过身去，默默地注视着正挣扎着向水之圣坛的方向爬去的翰琪。

"……好疼……我、我讨厌死！讨厌讨厌讨厌……"红发的女子一边哭喊着一边在地上艰难地向前方爬去，"为什么……为什么会变成这样，以前……以前每天都是那样的快乐，大家都说我……都说我是那么可爱啊。那天，我只是想和朋友一起去河边玩，我不想溺水……也不想与那个怪物签订契约……可是为什么……为什么会这样啊！我、我不想死！"

几乎是翰琪发出这声哀号的同一时刻，一个庞然大物忽然破水而出向诺威这边猛冲了过来，正是刚才坠落在水中的只剩余前半截身体的川马。

"危险！"雷格纳急忙大喊一声。但此时川马已经如离弦之箭一般直冲向诺威，相距甚远的青龙根本就无力进行阻止，而诺威也被这突如其来的一幕震住了，压根就没有做出任何闪避的动作。

而在几人之中惟一及时做出反应的，是玛娜。

几乎就是在川马即将攻击到诺威的那一瞬间，玛娜尽全力将诺威推倒在一旁的地上，可她却闪避不及被川马撞了个正着，水怪额头处那锋利的尖角完全刺穿了女子的身体，鲜血自伤口处缓缓流下。

"玛娜！"诺威大喊了一声，急忙从地上爬起来挥剑猛斩向川马的头部。水怪发出了一声长长的悲鸣，将玛娜甩开至几米远的地面上，而在抽搐了几下后，它终于倒在地上一动不动了。

诺威扔下剑，急忙冲向玛娜弯腰将女子抱在了怀中。可就在此时，令其惊异万分的事情发生了……

就在他的眼前，玛娜胸前那处被川马刺中的深深的伤口正在以令人难以想象的惊人速度愈合着，而就在几秒钟后，伤口竟然完全消失了，就仿佛女子从来没有受过任何伤一般，只有那溅在地上及玛娜身上的鲜血，才能证明刚才女子所受的伤究竟是多么严重。

玛娜缓缓睁开了眼睛，首先映入她眼帘的，便是诺威那惊讶莫名的表情。她下意识地看了一下自己的胸前，当发现伤口已经消失之后，她也明白了少年吃惊的原因之所在了。

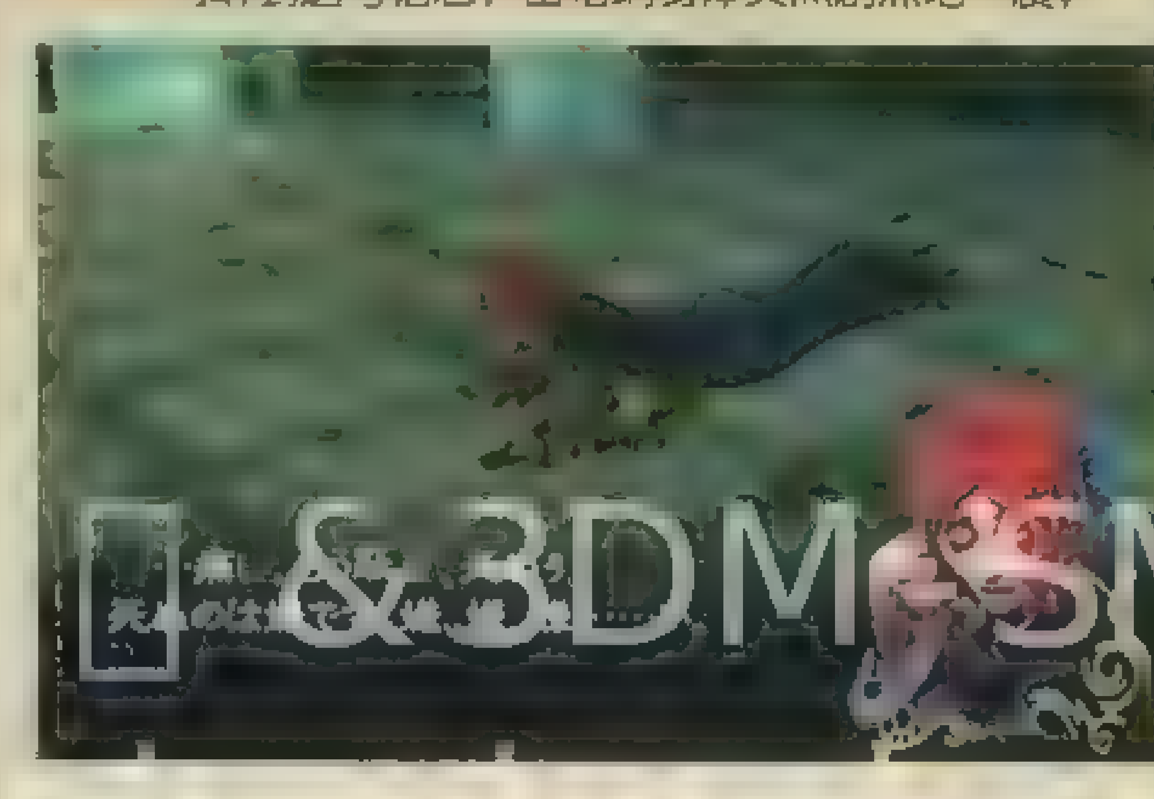
玛娜轻轻摆脱诺威的臂弯，站起身来将身体转了过去，低声说道："不用担心，我不会死……在我体内的那个东西，是不会这样轻易就让我死掉的。"

"东西……？"诺威疑惑地重复了一遍，不解地望向玛娜。

玛娜扭过头来，盯着诺威的眼睛良久，那美丽的面庞上忽然间流露出了一丝苦涩的笑容。

"如果我说'神'就在我体内的话，你会相信吗？"

当听到这句话后，雷格纳身体突然剧烈地一震，一



剧情小说

种非常复杂的神色流露在它的脸上，恐惧、震惊、愤怒，甚至还有一丝喜悦的表情交融混杂在一起，给人以极为诡异的感觉。

不过，那也只是刹那间的事情而已，转瞬之间，雷格纳便又恢复了自己那一贯的冷漠表情。它一语不发，只是冷冷地看着玛娜，但不由自主微微颤抖的双爪却能清楚地显露出刚才那句话给其内心造成的巨大冲击。

不过，不远之处的那两个人却根本就没有注意到青龙的异常。

当看到诺威似乎有些迷惑之后，玛娜轻轻摇了摇头。

“忘了我刚才说的话吧。”玛娜轻声说道，然后将目光投向了暗门另一侧的水之圣坛，“我们现在要考虑的可不是这些无聊的事情。”

此刻，翰琪早已仰天倒在圣瓶附近的地面上停止了一切行动。而就在诺威看向翰琪之时，青色的火焰忽然在红发女子的身上熊熊燃起。在火焰之中，翰琪的身影渐渐消失无踪，可是，虽然只有一瞬间，但诺威却清楚地注意到，在消失之前，女子给人的感觉完全不一样了。

眼睛、嘴巴、鼻子……虽然说五官没有任何变化，但翰琪就仿佛是变了一个人一样，之前的那种阴森怪异的感觉在其脸上已经荡然无存。在那青色的火焰中，红发的女子紧闭着双眼，嘴角却露出了一丝笑容——宛如太阳一般灿烂的笑容……

与此同时，水之圣坛正中央的圣瓶也完全碎裂了开来，最终化作一块块碎片掉落在了地上。当神水的守护者死亡之时，神水直辖区的封印之键也得到了解除。

“这样一来，水源又会回到这附近的河川中了，而这里的人也可以……”玛娜看着碎裂的圣瓶，脸上露出了欣慰的笑容。她扭过头来望着诺威，笑着说道：“多亏了你，这里的村民们才能摆脱封印骑士团的压迫与奴役。多谢了，诺威。”

“不用谢我，我只是不希望看到那些悲剧再度重演罢了……”

玛娜微微一笑，说：“我现在准备去宝光的直辖区，你要一起来吗？”

诺威没有说话，只是轻轻点了点头。正当两人准备从暗门处离开这里时，从门口处传来的那声女子的惊呼令他们停住了脚步。

“圣瓶！”

诺威扭头一看，出现在他眼中的，是刚刚赶到这里的艾丽丝的身影。

“难道说，翰琪阁下已经被你……”艾丽丝几步来到诺威面前问道，而她也从对方的沉默不语中验证了自己的猜测。“诺威……你知不知道自己究竟在做些什么！”她猛然扭头望向站在诺威身后的玛娜，愤怒地喊道，“你被这个女人给利用了！妖女，快从诺威的身边滚开！”

“很抱歉，我不能答应你的要求。”玛娜直视着她的目光，平静地说道。

“说什么，你这个妖女！”愤怒的艾丽丝从背后取出长枪便上前想要攻击玛娜，但却被诺威拦了下来。

“请不要让我为难了，艾丽丝。”诺威盯着女子的眼睛，诚恳地说道，“破坏封印是我自己的意思，与玛娜毫无关系。实际上，我不能做出决定的事情还有很多。但现在我要说的就是……我是不会再回到骑士团了，仅此而已。”他望了一眼玛娜，两人一同向着出口的方向走去。而当他与艾丽丝擦肩而过时，少女又一次清楚地听到了他那低声的话语。

“再见了，艾丽丝……”

当听到这句话后，艾丽丝僵在了原地，任凭两人在自己的身旁走过，浑身微微地颤抖着。

“……诺威……”艾丽丝垂下了头，颤声说道，“杀死守护者……破坏封印……你知道那究竟是多大的罪吗？为什么？为什么要这样……”说到这里，她猛然转身，眼中放射出了愤怒的火焰。

“玛娜……我绝对不会放过你的！”

望着两人的背影已经消失无踪的门口处，棕发的女子紧紧咬着自己的下唇，咬牙切齿地说出了这句近乎诅咒般的话语……

三

夜色低垂，天近黄昏。

也许在大都市中，现在才刚刚意味着丰富多彩的夜生活的开始，但对于位处于大陆东北方边隅地带的宝光直辖区附近的小城镇——锈城的人们来说，现如今已经到了他们回家休息的时刻。这一方面是因为此地大部分居民都属于贫困阶层，而另一方面，则是由于锈城那极度混乱的治安环境令人不敢在夜间出门。

在18年前，锈城本来是个旅游业颇为发达的中等城镇，但那场史无前例的大灾难却令这个地方永远地失去了富裕与宁静。作为受破坏最严重的地方之一，锈城的治安状况变得恶劣得令人难以想象，虽然封印骑士团也派军驻扎进了这里，但他们起到的作用及采取的一系列措施却收效甚微。白天也许会好一些，但一到晚上，整个城镇的街道上便会充满着各种各样的暴徒，因此，一接近落日时分，此地的居民都会尽快回到家里紧闭门窗，但即使这样，他们依然每天都生活在提心吊胆之中。

忙碌地收拾着东西准备回家的小商贩们几乎没有注意到身旁刚刚走进街道尽头一间不起眼房屋的两个人。虽然他们的打扮并没有什么特别之处，但如果有人认真注视这两张面孔的话，也许会产生一种似曾相识的感觉。

因为，早在几天前，绘有这两个人——诺威与玛娜头像的通缉令便已经由封印骑士团分发下来，并被贴在了大陆的每一个角落，即使是偏僻的锈城也不例外。

不过，玛娜对此倒是没有怎么在意，因为无论她去到何处，都不会为藏身之处这个问题而担心。

虽然没有刻意进行表现，但由于这两年来一直在各地帮助受到封印骑士团压迫的民众们的原因，玛娜早已被那些生活在社会最底层的人以“圣女”之名而敬仰传颂着。在最初时，玛娜并不希望将这些人卷入到这次的封印破坏行动中，只想凭自己一己之力来进行战斗。但是受到压迫的人们却自发组织了起来恳请与他们心中的圣女并肩作战。无奈之下，玛娜只得与他们达成了一个协议：如果自己需要帮助的时候，一定会求助于各地的地下反抗组织，而反抗组织也将无条件地提供一切自己需要的援助。但是相应的，反抗组织则绝对不能与封印骑士团发生正面冲突。

在玛娜的坚持下，最终反抗组织只得不太情愿地同意了圣女的要求。也正是因为有着这个协议的关系，他们才不至于被卷入到与封印骑士团的战斗中而死于非命。而这，也是玛娜一直感到欣慰的事情。

由于锈城与宝光的直辖区非常接近的原因，因此玛娜选择了此地作为自己与诺威在行动前进行最终准备的场所，而在这里进行接应的人口中，玛娜与诺威也得知了另外一个消息。

据传闻，有一个封印骑士团的逃兵一直藏身在锈城。那个男子平日里总是用一个丑陋的铁面具挡住自己的面孔，而其面具下的样子，则没有一个人看到过。

虽然诺威对这件事情有些感兴趣，但由于两人此行的目的是破坏宝光直辖地的封印的缘故，因此他在玛娜的劝说下也忍住了好奇心，决定等办完正事的时候再来搞清楚那个面具男的真实身分。

当被带领进地下抵抗组织为两人准备的房间后，走在前面的玛娜跟早在里面等候的一个人耳语了几句，那人点了点头走了出去。紧接着，玛娜示意其他人留在下面，自己则和诺威一同走上了二层，推开房门走了进去。

屋内除了两张孤零零地靠在墙边的床之外没有其他任何器具，但却十分干净，好象在不久前已经被仔细地打扫过了。

玛娜走到窗前认真观察了路上行人的表情及街上的气氛一段时间，然后扭头向站在自己身后的诺威说道：“在这里休息一会儿吧，我已经派人出去打听消息了。如果没有意外的话，明天我们再启程前往封印之地。”

诺维刚想回话，忽然，门外楼梯上响起的急促脚步声引起了他的警觉。玛娜示意诺维留在房内，然后走出了房门，刚才被玛娜派去搜集情报的人正喘着粗气站在那里。一看到玛娜出来，那人急忙迎了上来，低声说道：“圣女大人，有告密者已经将您的行踪透露给了镇守在这里的封印骑士团，而他们现在正在向这里赶来。请您尽早离开这里，之后的事情交给我们处理就可以了。”

玛娜轻轻叹了一口气，扭头对正从门内走出来的诺威说道：“看来，我们要提前开始行动了……”

本来按照原定的计划，玛娜与诺威在反抗组织的掩护下将会安然无恙地通过一条人烟罕至的小道离开锈城，但是一场意外的发生却令两人“不在城内与骑士团发生冲突”的初衷化为了泡影。

在逃离的路上，诺威发现几个暴徒正在抢劫一位年迈的老人。虽然他与玛娜最终将老人从危机中解救了出来，但与此同时，徘徊在锈城街头的那些暴徒们却被这场小小的骚动所吸引来到了这里。而当他们看清楚自己遇到的对象究竟是谁时，立即便将两人团团围了起来。

“看，这两个家伙就是被封印骑士团悬赏通缉的逃犯！”一个暴徒兴奋地大声喊道，“只要将他们抓起来交给骑士团，我们就可以发一笔大财了！”

当听到“钱”这个字眼时，所有暴徒眼里都放射出了贪婪的目光。他们死死地盯着被自己困在街道尽头死路处的玛娜与诺威，一步步地向前逼近着，手中的弯刀在月下闪闪发光。

虽然诺威并不希望在前往宝光的直辖区前生出任何是非，但现在的情况看来已无法令其得偿所愿了。他无奈地叹了口气，拔剑在手做出了应战的姿势，而玛娜也从腰间拿出了法杖，准备开始咏唱魔法。

眼看着一场恶战一触即发之时，一个清脆而又带着一丝嘲讽的声音突然从上方响起，传入了在场所有人的耳中。

“我说你们这些家伙，妨碍人家小情人约会可不是什么好习惯哦。”

诺威循声望去，出现在他背后的房顶上的，是一个穿着黑色紧身皮衣，头上戴着个丑陋的黑骷髅铁面具的男子。当看到那个面具时，诺威心中一动，刚才听到的有关封印骑士团逃兵的传闻又一次浮现在他的脑海中。

面具男从房顶跳了下来，没有理会自己身后的诺威与玛娜，不紧不慢地径直向着暴徒们走去。

“你是什么人？少管闲事，快给我滚开！”一个站在前面的暴徒指着这位不速之客，高声叫骂道。

“什么人……？”面具男无所谓地耸了耸肩，脚下依然没有放慢步伐，“在这种场合下，你们称呼我为‘正义的朋友’就可以了吧。”

“混帐！你是不是不想活了？”

“别跟他废话了，快把这个家伙干掉，赏金还在他后面等着我们呢！”

暴徒群中传来了阵阵叫骂声，已经有十几个人举起了武器，准备好好教训一下这个不知天高地厚的家伙。而当看到面前的人做出的反应时，面具男忽然笑了起来。

“哎呀哎呀，你们就这么急着送死吗？”他停住了脚步，看着正准备向自己攻来的那几个暴徒，不慌不忙地拉下拉链将皮衣向两侧分开，把自己的前胸袒露在了众人面前。“过来，在临死之前，让你们看看些有趣的东西吧。”

蓦然间，所有暴徒都不约而同地停止了手中的动作，他们望着面具男的前胸，脸上纷纷露出了一种诡异的表情，就如同见到了来自地狱的恶鬼一般。由于对方背对着自己的缘故，诺威无从得知暴徒究竟是看到了些什么令他们如此恐惧，而在这种情势尚不明朗的情况下，他也不敢贸然上前。

几秒钟后，一个暴徒率先从惊恐中清醒了过来。他指着面具男的胸口，张口结舌了半天，但巨大的恐惧却导致他连一句话都说不出来。

“怪……怪物！”暴徒群中终于传来了这声惊呼，而它也在无形中大大加深了众人心中的恐惧。随着这声大喊，暴徒们纷纷转身没命地抱头鼠窜，好像生怕在这里多留一秒钟就会被妖怪给吃掉一般。

“怪物么……算了，他们也没说错什么。”面具男耸了耸肩，似乎对暴徒给自己的评价感到有些遗憾，不过也没多说什么。他重新拉上了皮衣的拉链，然后将身体转向了从刚才起就在不远处注视着这一切的诺威和玛娜。

剧情小说

“虽然不知道你是谁，不过非常感谢你刚才出手相救。”诺威微微欠身，向面具男表达了自己由衷的谢意。

此时，透过洒下的月光，面具男方才看清了自己救下来的两人的面貌。而当看到诺威的样子时，他先是一愣，继而惊喜地喊道：“喂喂，这不是诺威吗？你怎么跑到这儿来了？”

“你是……”诺威疑惑地问道。

“……竟然完全把我给忘了，还真是无情呀……”男子哀叹了一声，然后从脑后将自己的面具取了下来，银色的头发在月下反射出淡淡的光芒。



当看到男子的面容时，玛娜露出了诧异的表情。这倒不是因为她曾经见过这张脸，而是因为她没有想到，在那给人以可怕感觉的骷髅面具下的，竟然会是这样一张英俊的脸孔。男子看上去大概有二十七八岁左右，而其脸上最醒目的标志，便是右脸颊那道一直延伸至脖颈处的蛇状伤疤。如果这道伤疤是在普通人脸上的话，给人的印象只会是“丑陋”二字而已，可当它在银发男子的脸上出现时，却出人意料地令男子浑身散发出一种沧桑成熟的感觉。

在短暂的惊诧后，欣喜的表情出现在了诺威的脸上。“尤里克……这不是尤里克吗？”诺威高兴地喊道，“这么久没看到你，我还以为你死了呢！”

“我可没那么容易死的……”不知怎的，当听到这句话后，一丝苦笑在被称为尤里克的男子脸上一闪而过，但转瞬间又恢复到了那种玩世不恭的表情。“上次见到你，你还只是个小鬼而已，没想到现在已经变成在夜里和女孩子逛街的花花公子了，日子过得还真是快呢。哈哈哈哈哈……”

“·你那种轻浮的性格倒是一直没变……”

看到玛娜露出困惑的神情后，诺威解释道：“尤里克是我小时候最好的朋友，准确地说就如同兄长一样，而他也是我父亲奥罗最信任的部下之一。三四年前，他被骑士团派往外面执行任务，那之后我就一直没有在骑士团本部见到过他……”



“其实我中间倒是回来过一次的。”尤里克挠了挠头，说道，“只不过那时候你正好不在而已……”

玛娜将身体转向了银发的男子，淡淡地说道：“初次见面，我是玛娜。不过，相信您大概从这里贴的那些通缉令上知道我是什么样的人，以及我来这里的目的了吧。”

尤里克点了点头，“破坏封印么……小姐还真是在做一件了不得的事情呢……”他扭头望向诺威，“详情以后再告诉我吧，我相信你一定有很多话要给我说的。不过现在我们最好快点离开这里，刚才那些家伙大概不久之后就会把骑士团的追兵给招来了。再加上……”尤里克顿了一下，继续说道，“如果我没有猜错的话，那个单眼男子大概也快来到这里了……”

“单眼男子……”玛娜低声重复了一遍。不知怎的，一种不祥的预感忽然在其心头涌起。

“好了，没时间闲聊了。”尤里克重新将面具带回到头上，将身体转了过去，“跟我来吧，我带你们从小路离开这里。”

在尤里克的引领下，三人很顺利地避开了徘徊在街道中的暴徒以及封印骑士团的士兵们来到了城门外。但令他们意想不到的是，封印骑士团的大军竟然已经兵临城下，将整个锈城包围得水泄不通。虽然他们走的是一条极为偏僻的小路，但依然被早就守候在那里的追兵候了个正着。

“看来吉斯摩尔团长对你很重视呢，竟然派这么多人来。”尤里克望着正逐步将包围圈缩小的士兵们，苦笑着说道。他慢慢将目光从诺威转到了玛娜身上，“或者说……他们是为了小姐您而来的？”

玛娜没有回答，只是全神贯注地盯着步步逼近的士兵。看到女子不想理会自己后，尤里克耸了耸肩，从背后抽出了自己的武器——黑色的巨大镰刀，向着追兵们摆出了应战的姿势。

对于尤里克的战斗能力，诺威从来都没有怀疑过，几年前当他还在封印骑士团时，几乎每次都会获得夭党比试的优胜。不过，眼前的敌人实在是太多了，那绝对不是凭这里的三个人便能解决的战斗。在略加思忖后，诺威决定呼唤雷格纳来帮助己方逃离此地。可就在这时，尤里克忽然绷直了身体，死死地向挡在面前的大军后面望了过去。

“他来了……”

伴随着银发男子的这句低语，一场突如其来的巨大变故在骑士团阵营中应声而起。

四溅的鲜血，飞散的残肢断臂，此起彼伏不绝于耳的惨叫与悲鸣。

在血雨腥风中，一个身披斗篷的棕发男子缓缓分开士兵们，默默地向这边走了过来。此时的骑士团士兵们已经完全将他们此行的目的抛在了脑后，他们惊恐地望着这个不知从何处而来并大肆杀戮的中年男子，纷纷大喊着举剑攻上前去。但随之而即的，却是他们被拦腰斩成两截飞落在地上的残躯。

当看清男子的样子后，玛娜忽然发出了一声惊呼。

“讨厌，不要过来……”女子好像看到了什么极其恐怖的事物一般，不由自主地步步后退着，直到后背撞上了城墙方才停住了脚步。“救命……我不要再回去了……谁、谁来救救我……”玛娜背倚着墙慢慢滑坐到地上，双手抱肩蜷缩成一团剧烈地颤抖着，惊恐地不断喃喃自语道。

从出现起到现在，男子一句话都没有说过，只是手持长剑慢慢地向前走着，而他每走一步，伴随而来的都会是血肉横飞的残状。十几个士兵曾同时从不同的方向向其攻去，但下一秒钟便尽数化为了地狱的冤魂。

望着这如同鬼神一般的对手，恐惧的士兵们纷纷不由自主地向后退去，而就在此时，一个士兵终于注意到了男子脸上与常人的区别。

“一只眼睛已经瞎了……单眼的男子……”士兵喃喃自语道。

几乎是在转瞬之间，这个名字便化为地狱般的恐怖令每个人浑身剧烈地颤栗起来，三年前在大神殿发生的那幕惨剧同时出现在了所有人的脑海中。而当明白自己面对的正是那个男人后，全体士兵都已经丧失了战斗的



意志，取而代之侵袭而来的则是对于死亡的巨大恐惧。

“单眼男子！那个单眼男子又来了！”一个士兵倒退了几步，率先发出了这声撕心裂肺的惨叫。

而这声惨叫就如同导火线一般，全体士兵纷纷扔下手中的武器扭头四散逃窜。仅仅一分钟后，数千名封印骑士团的追兵便都逃得无影无踪，只留下横七竖八地散落在地上的无数具残缺不全的尸体。

诺威呆呆地望着眼前发生的这一切，完全被这幕惨状震慑住了，根本就无法挪动自己的脚步。

“单眼……的男子……”诺威不敢相信地低声自语着。渐渐地，他攥紧了双拳，愤怒的火焰在胸口冉冉升起，“杀死父亲的……就是这个家伙！”

看到诺威想要冲上前时，尤里克急忙拦在了他的面前，“等等，诺威，他要找的人是我！”

“让开，尤里克！”诺威拼命想要拨开将自己挡住的尤里克，狂怒地大声喊道：“那个混帐杀了奥罗……他杀了我的父亲！”

就在此时，一个巨大的身影忽然自空而降，并将诺威、玛娜以及尤里克从地上抓起来抛到了自己背上，然后毫不犹豫地向天空飞去。

单眼男子疾奔两步来到了刚才诺威等人的所在之地，但却只能眼睁睁地看着那条青龙消失在天空的另一端。

“放我下去，雷格纳！”在万米高空处，诺威趴着青龙的背大声喊道，“我要为奥罗报仇！”

“报仇？”雷格纳不屑地哼了一声，“以你的实力想和他斗？不过是白白送死罢了！”

此时，玛娜似乎还没有从刚才的震惊中回复过来。她趴在雷格纳的背上，嘴唇不住地哆嗦着。

尤里克回头看了一眼惊魂未定的玛娜，然后拍了拍诺威的肩膀，“冷静点，诺威，你也该为这位小姐考虑一下，现在确实不是战斗的时候。再说了……即使集合我们三人的力量，也是不可能对那个人造成威胁的。”

“你认识那个混帐？他是什么人！”诺威急忙问道。

尤里克犹豫了一下，说道：“你也应该听说过他的名字的，甚至，他说不定还是你幼年时憧憬的对象……”

“……他究竟是谁？”

尤里克盯着诺威的眼睛，缓缓说道：“传说中的英雄。”

“英雄…·？”诺威不解地看着面具男，脸上写满了疑惑。

尤里克轻轻吐了一口气，平静地说道：“前代女神芙丽叶的哥哥，在十八年前与威尔德雷、塞雷、亚莉奥修、雷奥纳鲁一同将这个世界从毁灭边缘拯救出来的传说中的英雄——凯姆。”

诺威呆呆地望着尤里克，几乎不敢相信自己的耳朵。

拯救世界的战士、在诗歌中被传颂的英雄、单眼的男子、杀死父亲的仇人……

这几个名字在诺威的脑中急剧地交织碰撞着，而最后停留在他脑海中的，是在骑士团阵营中大开杀戒，如同鬼神一般的棕发男子的身影。

“凯姆……”他低声重复了一遍那个名字，怔怔地向天空望去。

漆黑的苍穹中看不到一颗星星的存在。

就如同他那颗彷徨无助，迷失在未知中的心一般……

(to be continued)

文 阿迪

龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	Square Enix cavia A·RPG
PS2	2005年6月16日 日版
无对应周边	推荐玩家年龄 15岁以上



“《龙背上的骑兵》系列”除了引人入胜的剧情外，还有丰富的隐藏要素这一大卖点。《龙背上的骑兵2》只通一遍是不够的，丰富的武器收集促使我们去通第二遍、甚至第三遍。除了能够欣赏其他两个结局外，还能够取得许多强力武器。以下将针对第二和第三周目的10个隐藏自由任务进行图文解说，希望对大家有所帮助。在“火热秘技”中还有本作的四周目的隐藏要素，《龙背上的骑兵2》真是让人越玩越觉得欲罢不能啊。

《龙背上的骑兵2》隐藏自由任务研究

大神殿中庭

周目数 二周目　出现条件　第三章第一节结束

第一回　长剑　囚われの女神

敌人资料　封印骑士团

游击部队、中级骑士小队、混合编队（骑士＋弓兵）、赏金杀手、重骑士、混合编队（重骑士＋骑士＋弓兵）



战斗要点

面对克制属性为无的赏金杀手，除了注意弹闪外，还可以利用玛娜的魔法来对付他们。重骑士则必须小心他们的连击，二、三周目被命中一套连技可不是开玩笑的，最好利用魔法的无敌时间来脱身反击。第六批建议还是以弓兵→中级骑士→重骑士的顺序来对付他们。每一次战胜六批敌人完成任务后，新武器都会出现在楼梯前。

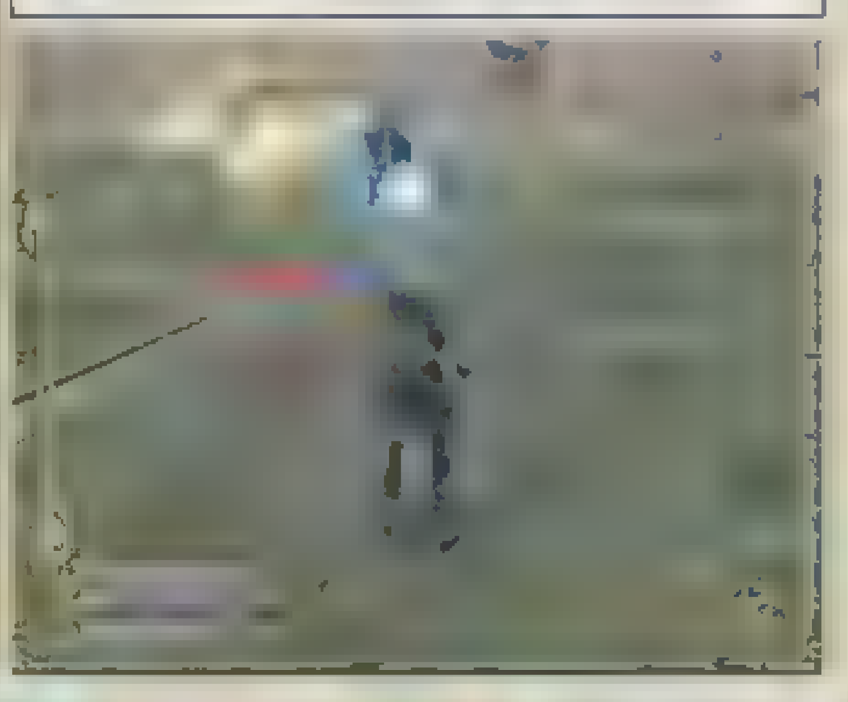
第二回　杖　不死鸟の嘴[illegible]

战斗要点

如果玩家的玛娜等级比较低的话，在此可能会陷入苦战。注意气炎之魔法师会替自己或同伴加血，对付他们一定要一气呵成，或先给予其物理伤害，或先以魔法击中他们都可以。明命之魔法师也可以由艾丽丝去打，因为他们会放出死灵骑士。面对神官长塞雷的直属魔法师，物理攻击可以一下一下地打，因为他们会使用瞬移来回避玩家的进攻。

敌人资料　魔法师团

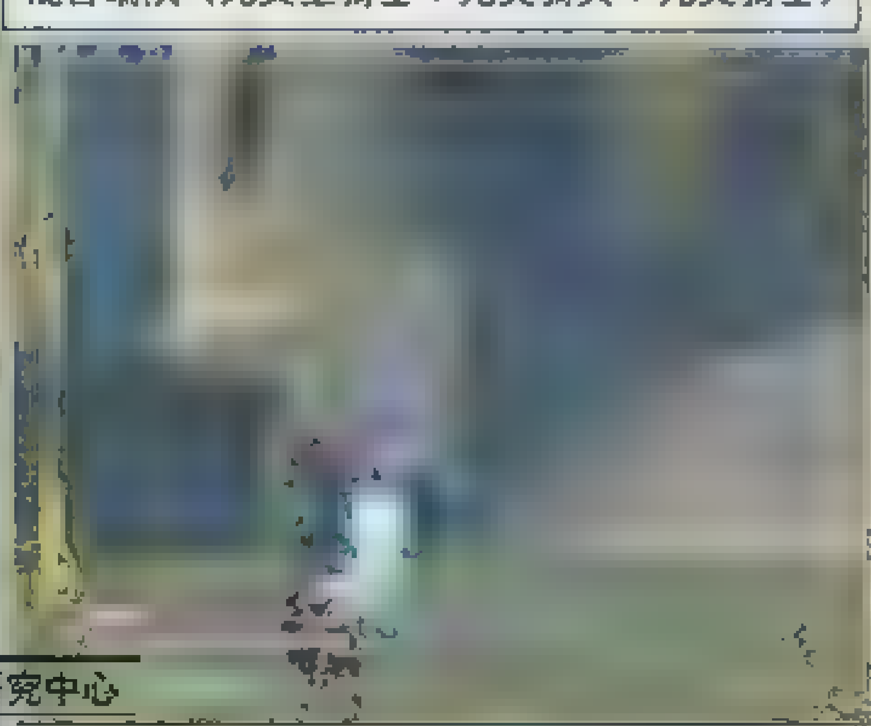
神水之魔法师、宝光之魔法师、气炎之魔法师、明命之魔法师、神官长塞雷的直属魔法师、混合编队（涵盖前五批的敌人类型）



第三回　枪　鹰羽根の枪

敌人资料　死灵巢穴

死灵骑士、死灵骑士（数量倍增）、死灵重骑士、死灵骑兵、混合编队（死灵重骑士＋死灵骑士）、混合编队（死灵重骑士＋死灵骑兵＋死灵骑士）



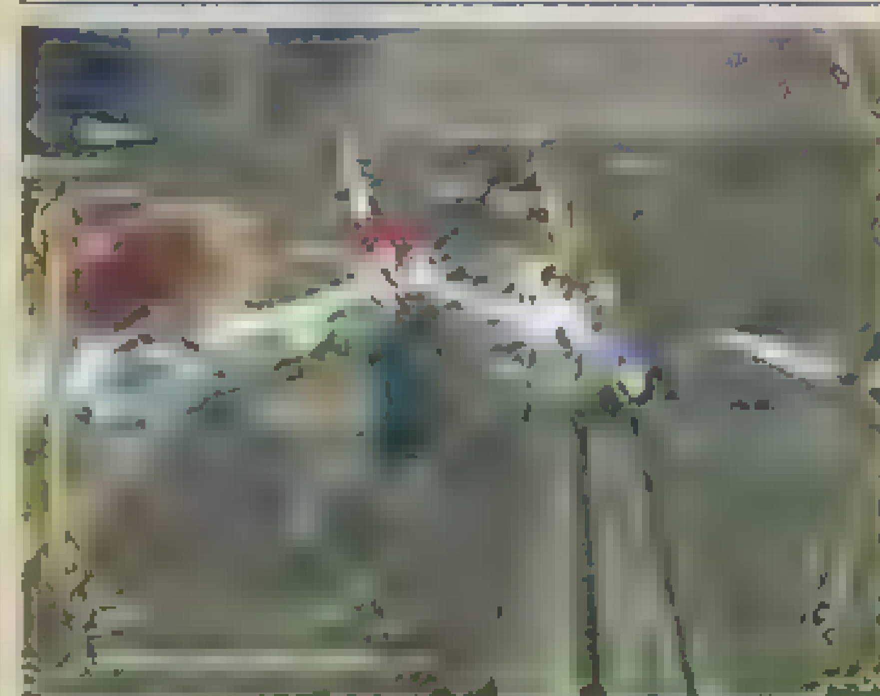
战斗要点

第二批死灵骑士的数量比第一批要多了许多，建议以拖版的办法来对付敌人。最后一批是死灵骑兵，死灵重骑士和普通死灵骑士的混合编队，建议先用艾丽丝对付死灵骑兵，注意其使用旋转枪枪时的一瞬间是无敌的。第三回战斗所需要贯彻的精神就是引和忍，就像当年玩街机时的“拖版”。

第四回　斧　折れた铁块

敌人资料　地狱魔物军团

[illegible]、混合编队（大型哥布林＋[illegible]林）、混合编队（大型哥布林＋气炎哥布林巫师）、食人魔、米诺陶洛斯、混合编队（食人魔＋米诺陶洛斯＋大型哥布林）



战斗要点

气炎哥布林巫师会使大型哥布林凶暴化，所以必须优先处理它们。食人魔的弱点仍然在头部。面对米诺陶洛斯军团时，注意在这群蛮牛跃起攻击的时候是瞬间无敌的，但是它们的二连横扫和跳跃攻击都可以防御，建议近距离使用跳跃连续技。至于最后一批魔物，建议先对付食人魔和米诺陶洛斯，一套空中连续技就可以秒了食人魔。

第五回　剑　魔印の钢剑

战斗要点

第二批的未知异型·大型哥布林的数量简直和一个蚁巢的蚂蚁数量一样多……大家作好必死的觉悟吧，请准备足够的回复道具。第三批是死灵重骑士（锤），建议用艾丽丝来对付他们。第四批是神水魔法师群，可以用玛娜来攒一攒魔力。最后一批是最强的混合编队，建议先使用尤里克对付未知魔物群，挥动第四回完成任务后所得到的折れた铁块，敌人等闲不得近身。

敌人资料

未知异型·士兵、未知异型·大型哥布林、死灵重骑士（锤）、神水魔法师群、混合编队（未知异型·士兵＋未知异形·大型哥布林＋神水之魔法师＋死灵重骑士[锤]）



闭じられた地

周目数 二周目　出现条件　第三章结束后　入手武器　月下の丽人（长剑）



▲对付贝希摩斯的办法就是让它撞墙，大家可以参考Gamehalo中的“地上战部分BOSS的战术影像”。要打倒这头蠢猪，必须得让它撞墙一到两次。不过话说回来，在二周目时，大家和它硬拼都无妨。

战斗要点

一开始将魔物贝希摩斯的体力砍至25%以下后，它就会逃跑，而地图左上方的原螺旋区域则成为了死灵骑士们的巢穴，内有死灵骑兵和骑士，将他们消灭后，新武器月下の丽人的宝箱就出现在该区域内。本关的目的是追迹逃亡的魔物贝希摩斯，将其消灭后就能过关。如果在二周目第六章第二节没有取[illegible]长[illegible]那么[illegible]有一个机会去[illegible]方的宝箱。

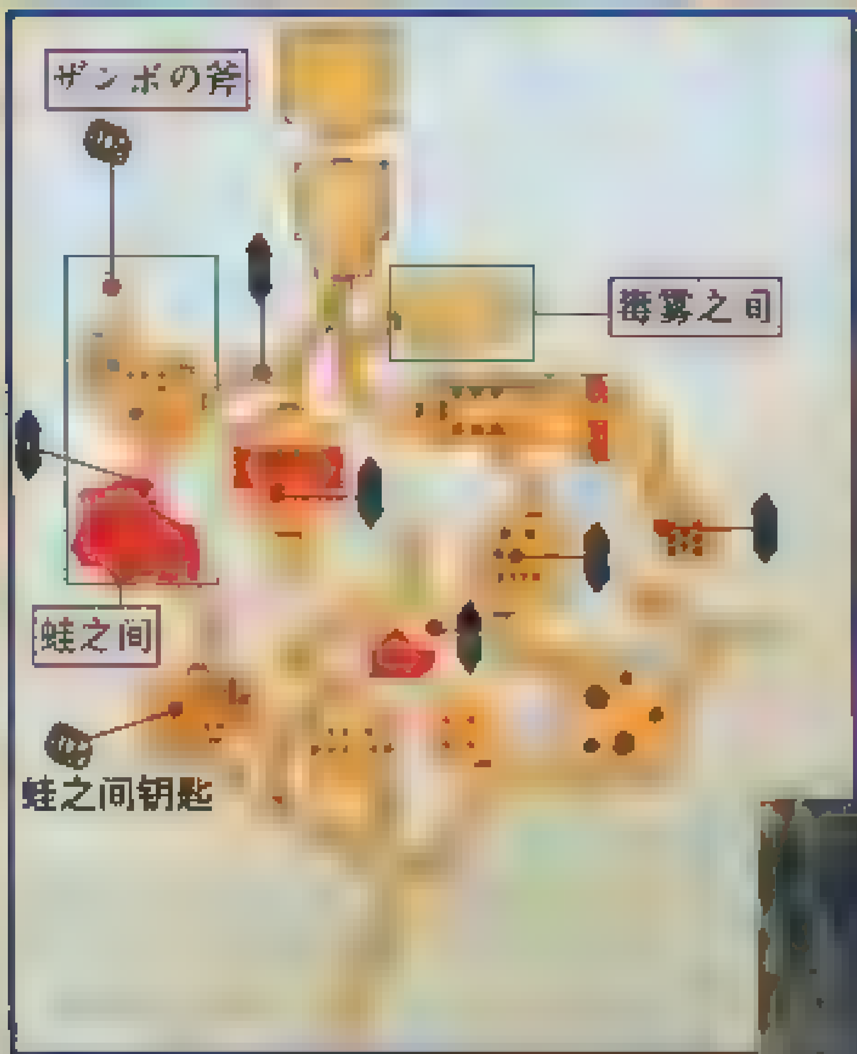
3DM-SM

©2005 cavia/SQUARE ENIX All Rights Reserved

炎洞窟

周目数：二周目

出现条件　第四章结束后
入手武器　ザンボの斧（斧）



战斗要点

请根据地图的示意地点砍亮6枚水晶，其中5枚是破解武器宝箱房间的光波障壁的，另外1枚是用于打开武器房间区域的大门。获得武器ザンボの斧后，本关结束。途中会遇到必须战斗胜利或在房间内找到钥匙才能脱出的地域，请大家关注地图的指示位置。



▲从这个位置落下去，就能降落在钥匙宝箱所在的下层平台上。



◀在没有找到钥匙之前是无法脱离毒雾之间的，且玩家的体力还会不断削减。

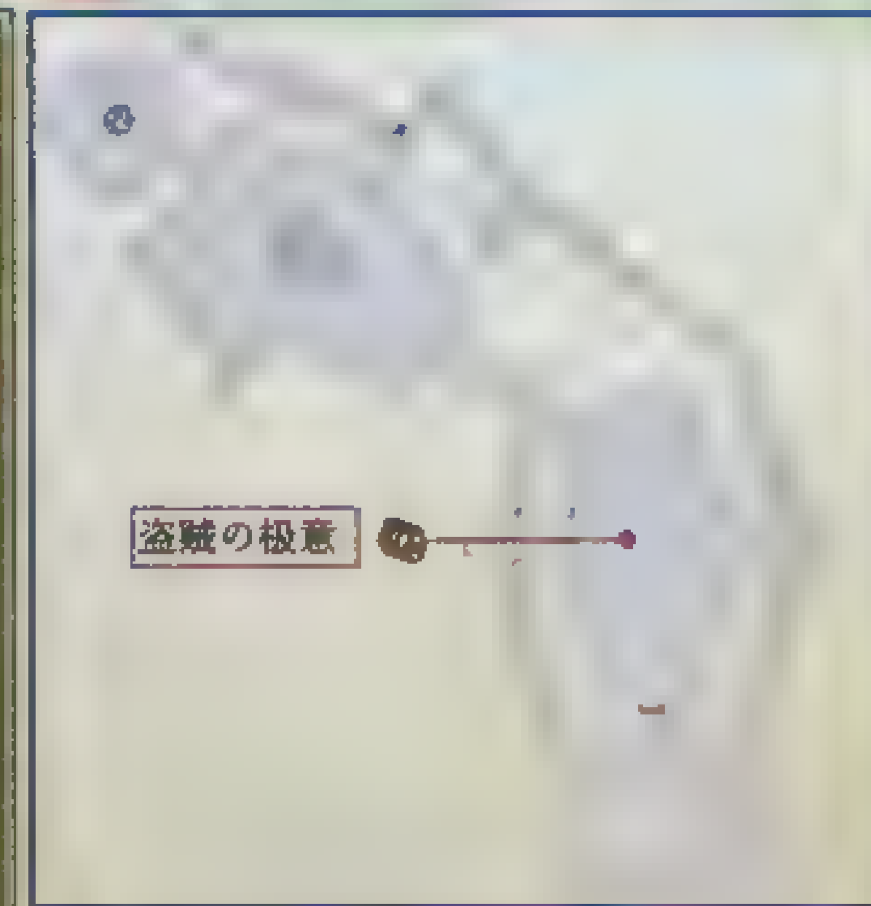
镨の町

周目数：二周目

出现条件　第五章结束后
入手武器　盗贼の极意（剑）

战斗要点

只要遵循画面上的目标指示赶往事发点去清除巨型哥布林就能轻松过关。在本任务中，不但镨之町的村民会拿起武器与主角们一同守卫镨之町，连之前与村民和主角为敌的赏金杀手也为了保住自己的安乐窝而奋起而战。最后将町门前的魔物贝希摩斯消灭后，新武器宝箱出现于正门广场。而我们还可以去每个目标地点与村民们对话，其中不乏一些有用的信息，比如封印武具的缘由，雅汉和翰琪的过去等等。



▲注意该武器宝箱是要在消灭了全部敌人后才会出现的。



▲这把"盗贼的极意"是名副其实的敛财工具……



▲用尤里克就是一个字，"爽"！风云岚刚舞的360度旋转简直无敌！

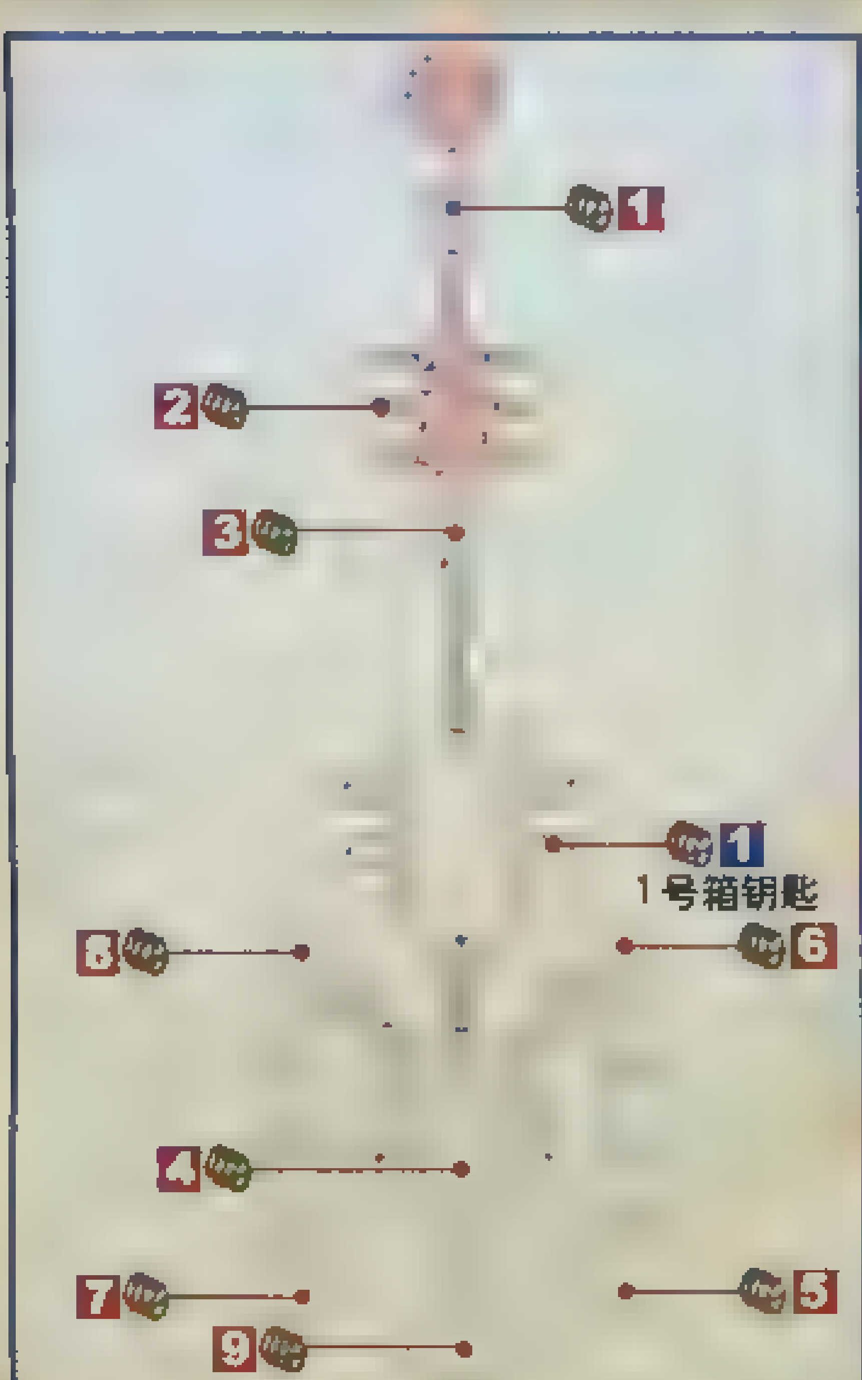
光城郭

周目数：二周目

出现条件　第五章结束后
入手武器　ヤハの杖（杖）

战斗要点

本关的目的是找到并且以1到9的顺序打开9个宝箱，最后取得新武器。每个宝箱上都有自己的矢记，只要攻击就可以看到。首先在2楼图示位置取得"1と记された键"（1号宝箱的钥匙）。注意第5号宝箱要消灭2楼右下角房间内的重骑士才会出现，而7号宝箱则要消灭2楼左下角房间内的宝光魔法师才会出现。1号宝箱在地下1楼尽头的房间内，需要击败两个死灵重骑士才会出现。每次按顺序打开一个宝箱，都能获得下一个序号的宝箱的钥匙。注意当打开3号箱后，通道两端的闸门会落下，两端各出现一名死灵重骑士夹击玩家。推荐使用艾丽丝配合高威力的枪先集中消灭一端，打倒两名死灵重骑士后，牢房区域又会出现许多死灵骑士。按照地图上指示的位置依次打开9个宝箱后完成任务且获得新武器。



▲这把ヤハの杖可以说是所有武器中拿的最麻烦的一把……把人折腾来折腾去的，不过在这个过程里倒也是充满了探索趣味的。



▲光城郭简直就是一个大宝藏，财富本来是无罪的，只在于使用或追逐它的人而已。



▲对付3号箱通道里的死灵重骑士，可以用先站好→引诱其发招→同时侧移→连击进攻的顺序来对付它们。

天时塔

周目数：二周目

出现条件　第八章结束后
入手武器　深い暗（长剑）

战斗要点

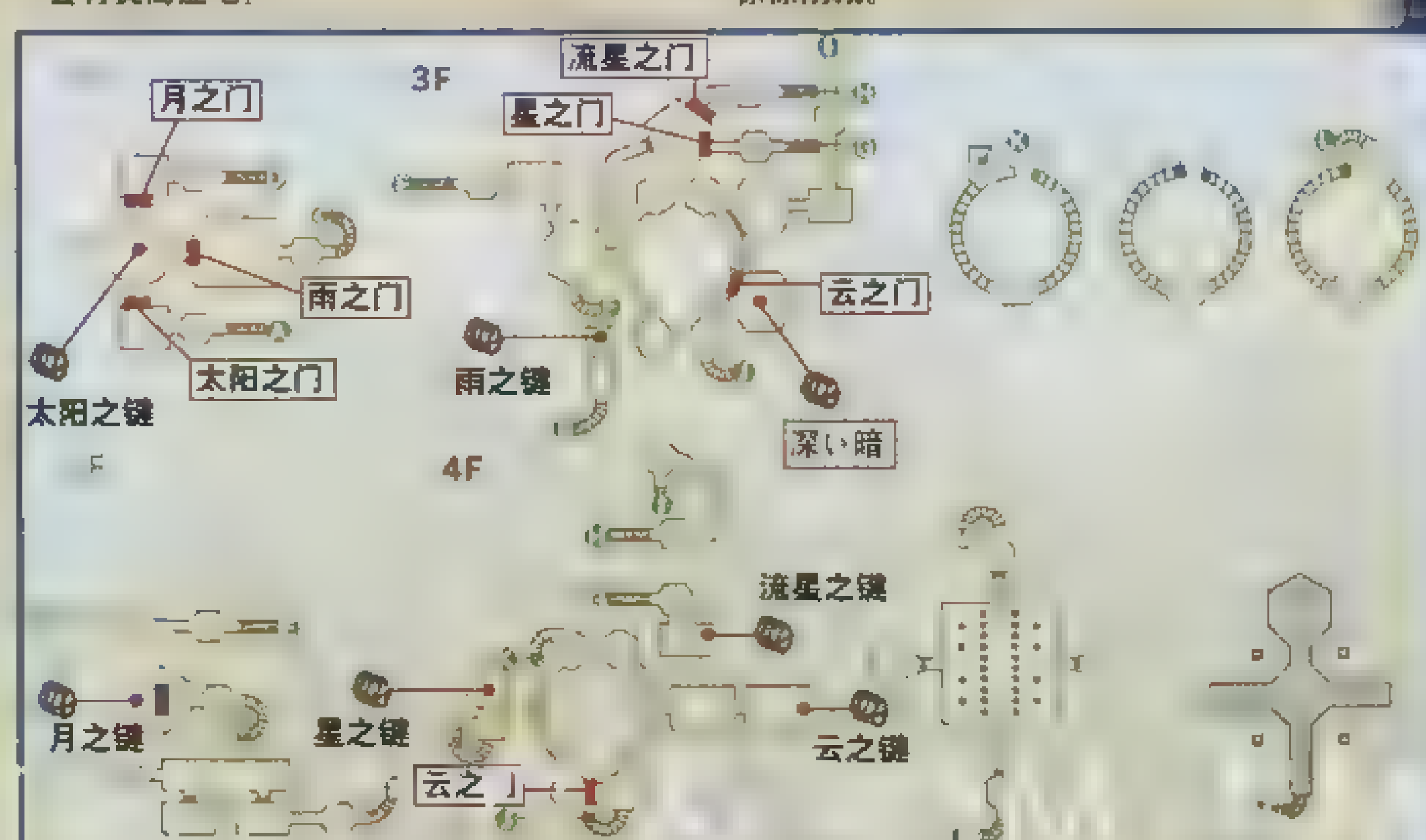
本关的特点是以相同的钥匙对应相同印记的门，比如"雨之键"就对应"雨之门"等等。值得注意的是，当来到第4层从宝箱中获得"云之键"后，可以先下3去楼打开"云之门"取得新武器。"云之键"的另一个对应的门是打开螺旋形地域的，最后来到时之圣坛大厂间中击败三头巨型食人魔，胜利过关，注意不要被它们包围了。



▲螺旋形地域是个挺有特色的战场，特别是从上往下看时，心里会感到非常害怕。你不会有畏高症吧？



▲这把武器其实就是封印骑士团团长吉斯摩尔的佩剑，它的特点是装备后诺威的体力会徐徐削减。



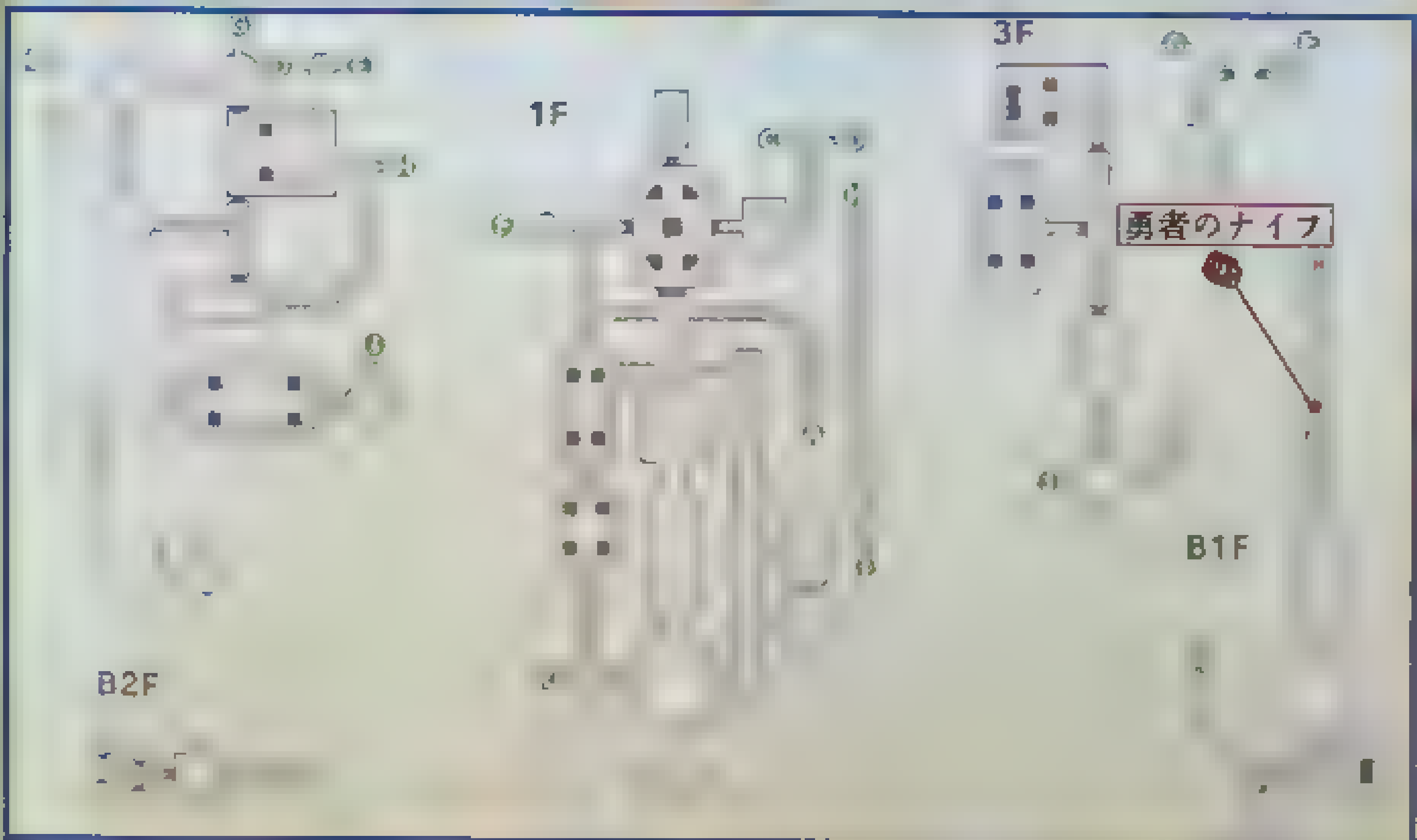
▲天时塔与[illegible]堪称"《[illegible]》系列"中最出色的两张室内战场的地图。各层之间的结构繁而不乱，错落有致。

自由任务

大神殿

周目数 二周目

出现条件	第十章结束后
入手武器	勇者のナイフ（剑）



战斗要点

击破1楼尽头圣堂内的所有敌人后，圣堂上方和左右的门都会打开。从图示的位置前往地下1楼的仓库。这里的两道木门的特点是：第一道木门是不断重复打开和关闭这两个动作的，而要想打开第二道门则需要消灭掉第一道门的房间内的五名敌人。大家可以利用一下封剑・破天之旋律的魔法的特点，将最后只剩一点血的敌人定位在第一道门前，待门一打开就立即发动魔法再往前冲，可以在离第二道门最近的距离杀死敌人。冲入第二道门后，取得勇者のナイフ。本关内除了强制战斗外，如果不是为了练级的话，其他的小规模冲突都能避免。沿地图的提示来到3阶的神官长的房间，最后是与一群绿色士兵决战，这里采取拖版的战术较为保险，每次适当引出2、3名未知异形・士兵。





赤い记忆

周目数 二周目

出现条件	完成"古の墓标"后
入手武器	月光と暗

敌人资料

死灵重骑士（锤）、死灵骑士、混合编队（死灵重骑士＋死灵骑士）、明命之魔法师、未知异形・士兵、未知异形・士兵（最后一批）





▲虽然2代的整体战场色调偏于荒芜、哀伤，但是"赤い记忆"里的几场战斗都让人有了1代的感觉。◀这样的场景让人心里感觉到一种压抑着的疯狂。

战斗要点

前三批死灵系的敌人建议玩家使用拖版的战术，因为它们的数量非常多且布局的位置密集，随着周目数的递增，难度也会相应提升，如果一周目选择Normal难度的话，三周目时敌人的攻击力会变得非常高，遇到围攻的话，稍有不慎就会Game Over，所以请尽量避免被一些发动盾率高、发动瞬间无敌技巧频繁的敌人围攻。第四批为明命之魔法师，应在其召唤出更多的死灵骑士前将其全部解决，建议换玛娜配合高等级的不死鸟の睦り来速战速决。最后两批均为未知异形・士兵，以诺威配合封剑的魔法进行牵制作战。全六场战斗获胜后将获得诺威的最强武器"月光と暗"，这把长剑是1代就有的武器，通体赤红的剑身，挥动起来宛如一把红色的激光剑。

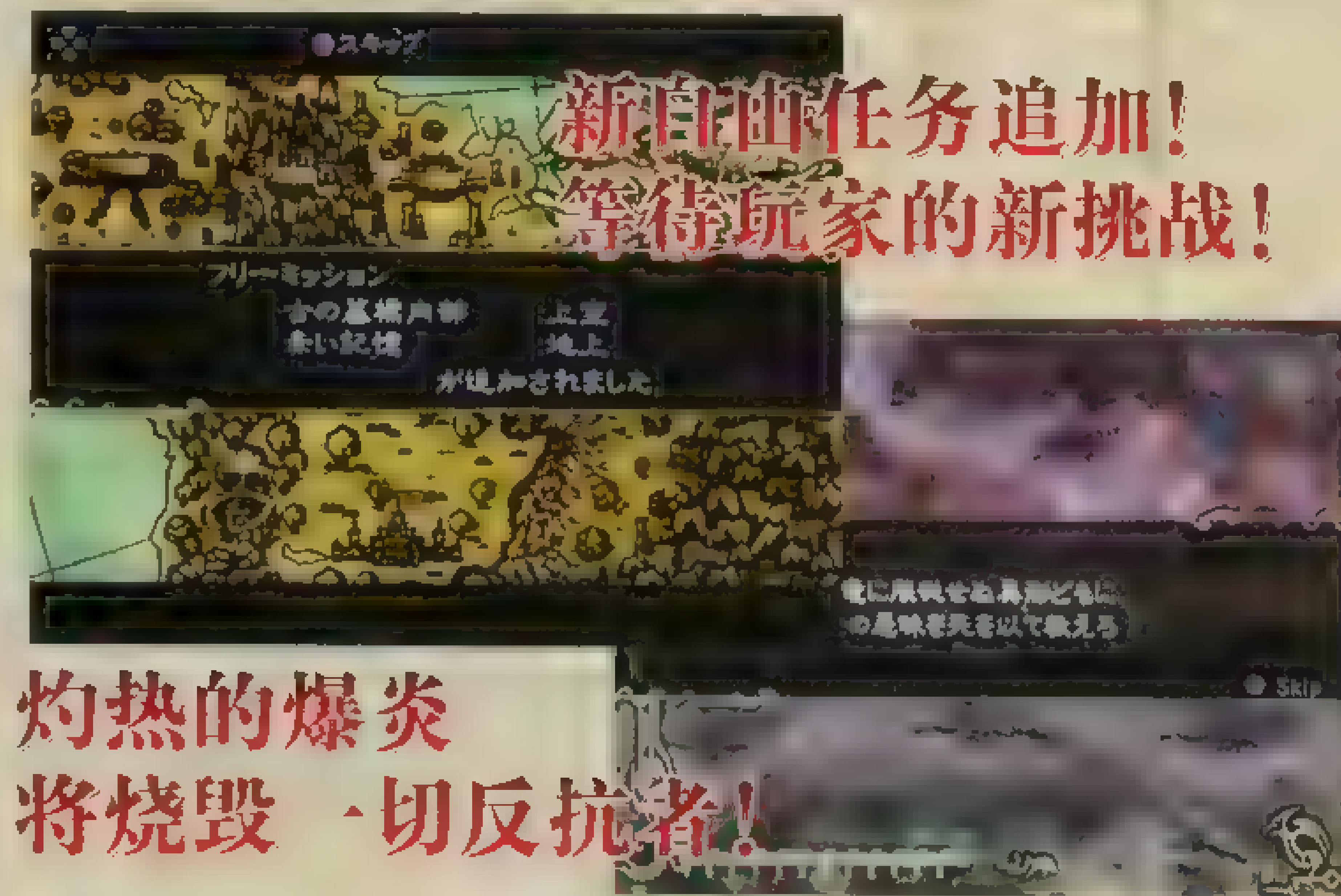
古の墓标

周目数 二周目

出现条件	第十一章结束后

战斗要点

本任务需要对付三批敌人，第一批是蛇发脑魔，第二批是骷髅和镰刀死神，第三批是未知异型。完成本任务后，系统会提示再次追加"古の墓标内部"和"赤い记忆"这两个新的自由任务。



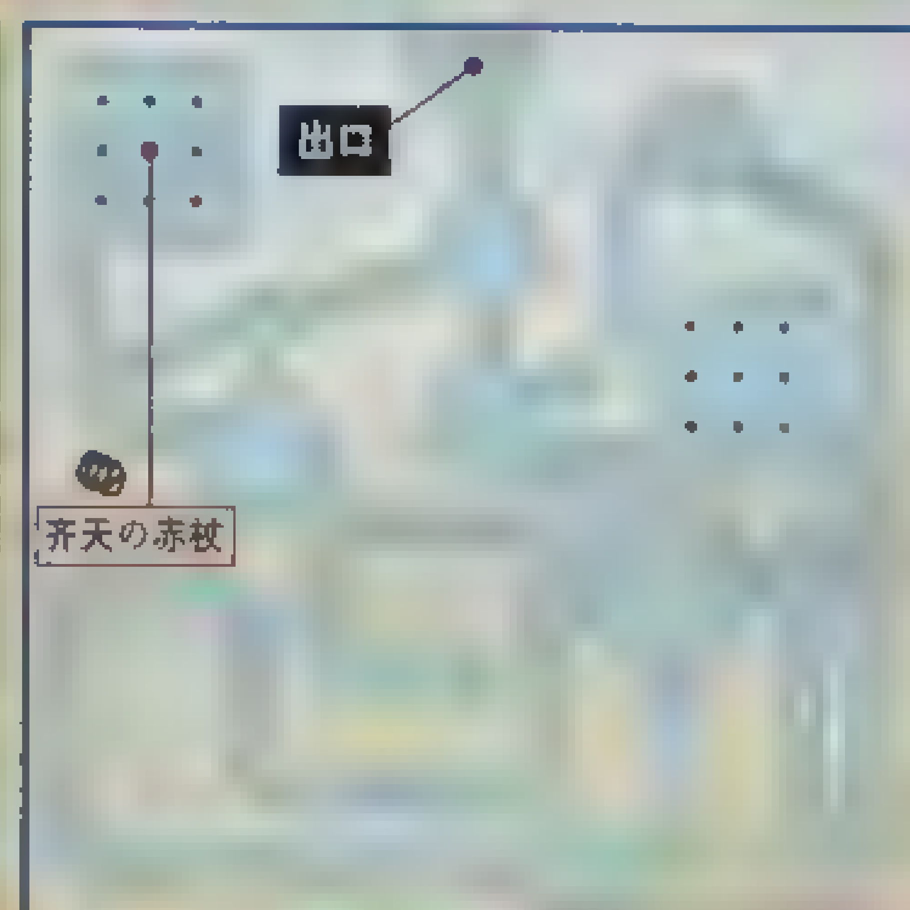
古の墓标内部

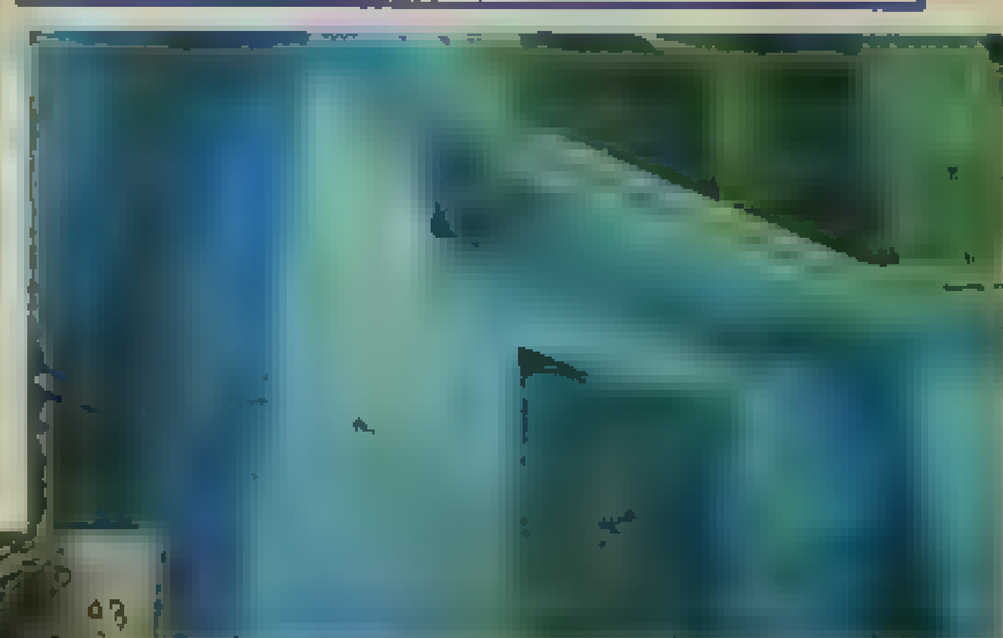
周目数 二周目

出现条件	完成"古の墓标"后
入手武器	齐天の赤杖

战斗要点

一开始从画面的正下方也就是光柱群的中心洞口飞进去，然后就一直遵循着指向标前进，沿途小心古の炮台的攻击。当玩家到达目标出口时，先别急着飞出去，这时可以飞进出口左侧的一条狭长通道，在第一个圆柱形区域选择上方的通道，进入后会发现该房间内有一颗水晶，攻击它将其点亮后，原路返回到圆柱形区域选择下方刚刚由于水晶共鸣而打开的通道，进入房间后需要全灭房间内的古の炮台，全灭敌人后直接获得齐天の赤杖。最后，请记得在限定时间内原路返回并脱出。





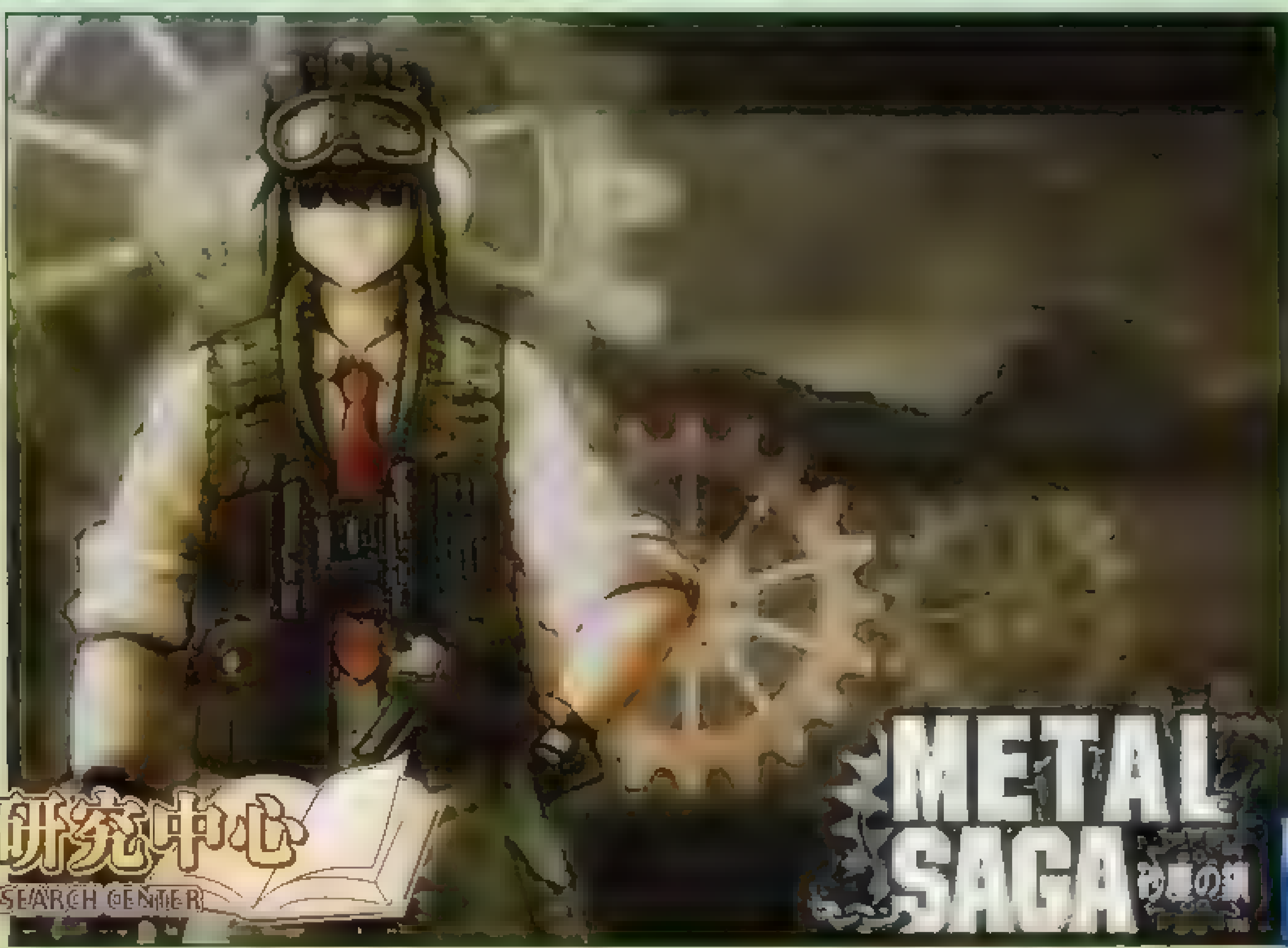


▲这把"齐天の赤杖"，大家听名字会想到什么呢？看它的武器物语，这分明就是齐天大圣孙悟空的金箍棒……此外，2代还有4把BUG武器，其中3把也是和西天取经的三师徒有关的。另外一把则是主角诺威的封斧，但是魔法却改为了ソニックバースト。

◀在这个封闭区域面对数十门火炮的夹击时，最关键的两点是：1、灵活的回避动作，以侧移和回旋为主；2、熟练的锁定技巧。

自由任务说明

●	实心红点代表了该物体的位置。	1（红）	代表光城郭的宝箱的序列号。
（宝箱图案）	宝箱的图案则是该物体的类型。	1（蓝）	则是代表光城郭的1号箱的钥匙。
月下の盲人	框内的文字是武器或道具的名称。	云之门	天时塔每一扇门的对应名称。
（方框）	代表了一个地域或房间的范围面积。	雨之键	每一扇门的名字相对应的钥匙。
⬍	游戏中大多数谜题或机关的开关。	（绿色图标）	在多层结构的地图中连接各层的出入点。



文 重装机兵专题站 sciencelife　协力 哀神 Newsoul　编 D・S

虽然这个游戏没有CG、没有语音，画面粗糙读盘又慢，但如果你可以容忍这些缺点的话，即便不是系列的老玩家也会完全沉浸在战车改造和猎人的流浪旅程中不可自拔。《METAL SAGA》的自由度高得可怕，玩家的思想完全可以被折射到游戏中，每个人都可以在这个虚拟的世界中找到自己的生活方式。创造属于自己的钢铁传说！

上一期杂志的攻略只是为初接触本系列的玩家提供一个指引，实际游戏中玩家完全可以按照自己喜欢的方式任意进行，本作非常耐玩，隐藏要素相当丰富，即便是日本FANS也还在不懈地研究。本篇研究也只是对多数玩家比较关心的一些问题做出解答并总结一些游戏中的旁门左道，碍于篇幅所限未能详尽，还请大家见谅。

PS2 重装机兵传说 砂尘之锁	Success	RPG
METAL SAGA	2005年6月9日	日文

补遗研究篇——鲜为人知的秘闻录

游戏中的隐藏要素多如繁星，足见本作的设定是何等广袤无垠，这里为大家献上最重要的几条秘闻，来看看哪些是您未曾留意的吧！

最强武器真・降魔刀合成大法

1.干掉五岐大蛇（オロチ）后去和鸟神村（トリカミ）山顶神社中的巫女カエデ对话，选择第一项"名前を教える"后就会得到降魔刀。（注意！如果不告诉她名字就无法得到，也就不能制作最强武器了。）

2.将降魔刀分解后得到魔の刀身、刀柄、刀鞘和魔を呼ぶ玉。

3.去杜安（ドアン）修理店2楼的海上救难队打捞ゴ　ド.フロ　ト村子北边一点可以得到降魔刀ブ　スタ　。

4.使用魔の刀身、降魔刀ブースタ　、刀鞘、魔を呼ぶ玉合成出真・降魔とう。

5.发生传送事故事件后在イワサキ制药研究所得到再生カプセル。

6.在任一旅店住最高级的"松之间"，睡醒后在套房中拿到松のスリッパ。

7.溜回家在老妈房间的床上找到とうさんのシャツ

最后，将真・降魔とう、再生カプセル、松のスリッパ、とうさんのシャツ合成便会得到游戏中最强的人类武器——真・降魔刀！



◆注：真・降魔刀为拉希德[ラシード]专用

残酷！最强C单元アルファ入手方法！

先干掉陆上战舰ティアマット（详见上期流程攻略），然后登上战舰对决地上要塞ティアマット（之前最好带上基里亚[キリヤ]去Alice One的特技仙人处习得特技ブレークダウン，作用是一定几率停止全部机械系敌人的活动）。胜利后进入要塞内部在B1层可以找到隐藏同伴——旧文明制造的最终兵器少女アルファX02D，由于是机械，因此无法用对待生物的方式为她回复HP，需要去港镇ホ　ライ的クレィ博士为其修理。

收得アルファX02D之后到处找架打，让アルファX02D毁坏11次，11次以后就彻底不会复活了。然后带着アルファX02D的遗体去霍莱（ホーライ）合成LOVE机器的女医生那里，对话后她会问你是否要取出アルファX02D的记忆体，选择取出的话会有黑衣人来打劫（非常强，实力不够先别触发此事件。输了的话记忆体就会被抢走，从此下落不明）。对战胜利后拿着记忆体去中部大陆东南角巴特战车研究所找巴特博士重新制造战车，这时他会问你是否要把アルファX02D的记忆体做成C-UNIT。选是就可以得到最强C单元アルファ了——以牺牲アルファX02D为代价！（注意！如果选两次否的话以后再也不会出现选项。）

◆注，アルファ运转补正为700、强度为270，重8.50t。程序功能：白兵无效、射击无效、无人攻击。

LOVE道具解说

LOVE组合道具系统出自《METAL MAX 2》，简单说就是L、O、V、E四个组件，每个组件按编号有1，2，3三种（MM2里是4种），这样根据各个组件按编号的不同排列会形成81种不同组合，每种组合都有各自的功用。当每个字母至少有一个的时候，便可以合成LOVE道具了，比如用L2、O3、V2、E1组合出LOVE 2321，功能便是解毒。搜集LOVE碎片和排列LOVE的组合增加了游戏乐趣，不过话说回来，这次的LOVE片少了4个，组合数少了很多，并且有很多是无用处的组合，侧面看出制作小组的赶工。

◆全LOVEチップ入手地点

L1チップ	BG研究所2F
O1チップ	BG研究所2F
V1チップ	モルグ下水道木箱
E1チップ	BG研究所2F
L2チップ	BG研究所2F
O2チップ	ドアン东南方两座山间的路上
V2チップ	ネバーランド东南方废ビル（螃蟹BOSS所在地）旁
E2チップ	ネバーランド东南方不远处
L3チップ	ホーライ北边买消防车的商人营地北边不远处
O3チップ	ドアン西南方小岛上
V3チップ	フルメタルボア出现地左边森林中林中
E3チップ	マッスルカテドラル（筋肉圣教主基地）南方森林中

得到足够的チップ后去霍莱（ホーライ）找一个女医生合成，可以合成多个，根据排列组合的基本常识，一共可以排列出3×3×3×3＝81种道具组合。具体有什么功能大家可以自己去试，其中大约有30余个组合是没有效果的。

隐藏要素趣谈

◆投机倒把发财法

east zero道具店的"カレー弁当"的买入价为180G，卖出价为250G，所以大批量地购入然后直接卖掉可以赚点差价。

◆无限盗取装备大法

先去挑战杜安（ドアン）西南方跨湖大桥（レイクブリッジ）上的武藏坊弁庆（アシュラベンケイ），故意输掉后会被他收走身上的装备。被明奇博士用电刑复活后再次挑战，干掉他。然后就可以在后面的帐篷里无限拿取被他拿走的装备了。

◆物美价廉的修理法

后期装备损坏后修理价格会变得非常高，这时可以用特技修理LV2，转瞬之间战车完好如初，花费却只要500G一次，真可谓又舒服又便宜，只是苦了那些在修理店一坐一天死活没生意的机械师了。



◆最无赖的群殴大法

99式神话（ベルディア有售）、メタトロン（ゴード・フロート有售）、アルファ这三个C-UNIT均装有"无人攻击"的程序，作用是在下车的状态下，人物进行攻击的时候，战车会自动进行辅助攻击。这样在战斗中三人全部下车进行攻击便会出现三人＋二车＋一狗对敌的群殴场面了！

◆升级C-UNIT的"归还"程序

得到船后去湖的北方被山围住的小平地处同黑衣人对话即可升级C-UNIT的"归还"程序，升级后不论战车坏到什么程度都可以使用BS终端机中的归还指令将车遥控回任意城镇。

◆穷极无聊的制作者

游戏中显示的LV上限是255，但其实内部设定的该数据的上限却高达LV42949673！因此虽然超过255级之后显示不变，但实际上还是会升级。

◆终末的遗憾

目前已基本确定，游戏中的徽章，节子写真等收集物完全没有实际用处，推测应该是游戏中未制作完成的遗留物品，此外《METAL SAGA》的内部数据中还存有大量被废弃了的道具、装备甚至战车，由此看来，虽然本身品质不凡，但《METAL SAGA》的确是一个赶工严重的未完成品。

© 2005 SUCCESS/Crea-Tech

掘地三尺篇——地面隐藏物品表

战车装备材料是随机合成战车装备所需的材料。由于篇幅有限，这个表里略去了大部分并不贵重的物品以及全部的合成材料。

纽福克(ニューフォーク)周边

タップダンサー	最初的沙漠废楼地带和ニューフォーク之间。
PPsh41	ニューフォーク的沙漠北方，河流旁边绿色地带的东侧。
サンダーストーム	ニューフォーク西北边的道路东南方不远处三块石头中间。

EAST ZERO(イースト・ゼロ)周边

ファイヤーマン	イースト・ゼロ东南T字路附近。

贝尔迪亚(ベルディア)周边

AK47	イースト・ゼロ和ベルディア之间那座桥的ベルディア一侧。
25mm 机关炮	要塞迹地东南石头堆中。

鸟神村（トリカミ）周边

绯牡丹の着流し	从トリカミ东南方的トレーダーキャンプ（商人帐篷）向正西方走到森林的小凹陷处。
ウェイパートレイル	トリカミ东南方的商人营地北边四方形沙漠靠近西侧的沙地。
刀柄	慰灵碑正东方稍微偏北的残骸处。
バーナードラゴン	慰灵碑南方突出的三角形山崖东边不远处。

莫尔格镇（モルグタウン）周边

ハイホリマー	モルグタウン正东方的残骸。
ナパームボンバー	从モルグタウン沿着山向西南方前进，靠近山的战车残骸附近。
160mm スパルク	向モルグタウン正北方走到凹陷处。
120mmSBG	モルグタウン西北残骸附近，整个沙漠的中间靠近北边尽头附近。
20mm バルカン	モルグタウン的正东方靠近山崖处。
マニアックシェフ	慰灵碑正西方靠近山崖处。

ALICE ONE（アリス・ワン）周边

30mm バルカン	バス停南方。
ドッグレーザー	アリス・ワン西边商人营地向北走一点的沙地。ヤドカリ这个地点的东边。

Neverland（ネバーランド）周边

ブルームーン	ネバーランド正东方公路旁的铁塔。
ドッグアーマ-LV5	西北边第二个隧道正南方的海岸线上。
トリガーアーム	ドッグアーマ-LV5的所在地东南一点三角形的尖端处。
绯牡丹の下驮	ネバーランド北边岩山南侧。
绯牡丹のドス	ネバーランド北边岩山北侧。
メディカルスーツ	ネバ ランド西北方岩山南侧。
アラミドターバン	ネバーランド北边岩山东侧。
ビームブラスター	ネバーランド西北方岩山东侧凹陷处。
オメガブラスター	バス停西南方深黄色沙地和黄色沙地交界处。
アクセルノイマン	ネバーランド西北方岩山西侧。
ロケットパンチ	绯牡丹のドス所在地西北，深黄色沙地和黄色沙地交界处。トンネル东方的残骸。
防弾チョッキ	ネバーランド东南方深黄色沙地的海边。
サンバーンXX	防弾チョッキ所在地东南方海边。
防弾カツラ	ネバーランド东侧非常近的地方。

杜安（ドアン）周边

バスターフルート	ドアン西南方森林的西北方海边。
アラミドターバン	ドアン南方红色沙地靠近东南方的山边。
スティンガー	ドアン南方岩山的北侧尖端处。

巴特战车研究所（バトー战车研究所）周边

ドッグアーマ-Lv6	バトー战车研究所东边的细十字荒野南端。
ドッグソニック	バトー战车研究所东边的荒野。沿着东边的河流向东北方走到头。
兜割り	从レイクブリッジ东门向东北走到沙漠中的仙人掌和岩石附近。断掉道路的西南方。

蓬莱（ホーライ）周边

57mm 机关炮	レイクブリッジ西门的东南方、坐船前往最南方的小沙地。
ハイレグアーマー	レイクブリッジ南方、57mm 机关炮所在地东方的小半岛。
防弾チャイナ	地图最西南端红色沙地北侧。

加农之刃（キャノンエッジ）周边

金块	ジッグラト西北方的残骸。
メイド服	キャノンエッジ东南方的残骸，需要下车从北方调查。








物品合成篇——聚沙成塔的学问

"合成"是《METAL SAGA》里的关键要素，许多超强的武器与部件均由此而来。所以，寻找"合成"所需的部件也就成了游戏的乐趣之一。

合成系统解说

合成分为4种。

分别是：人类武器合成、战车部件合成、古董品合成、地图合成。

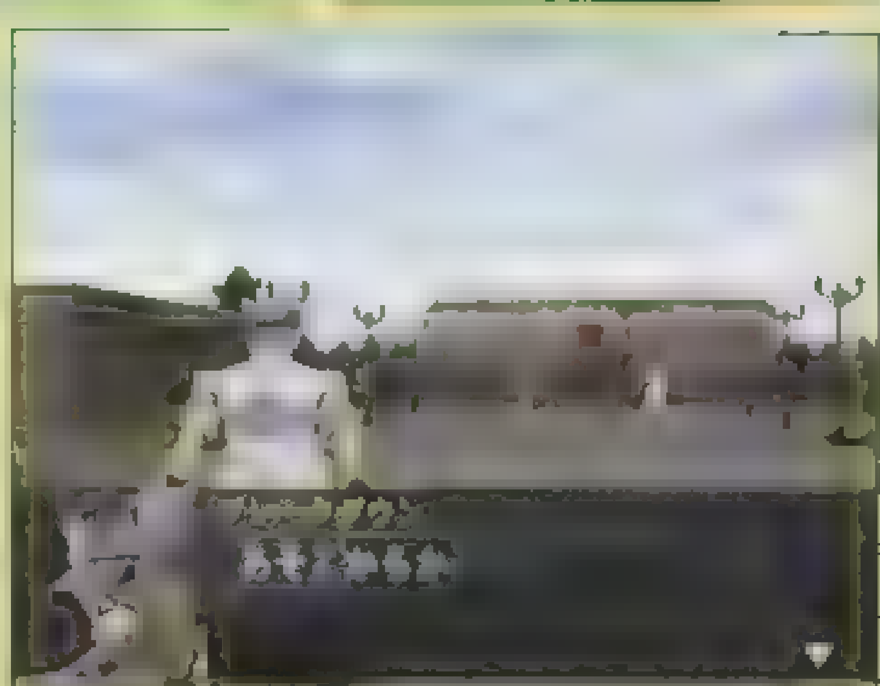
◆合成

1.需要4种材料才能进行合成，合成后的物品可以分解重新合成。

2.人类武器合成材料是用敌人掉落的ジャンク和垃圾山的小孩换得，也可从各种地方拾取，或从地上挖到。

3.战车部件合成材料是用敌人掉落的***ジャンク去杜安（ドアン）北边的商人营地从商人处鉴定而成，也可从各种地方拾取，或从地上挖到。

4.古董品合成材料是从蛇洞买到的，也可从ドアン地海上救难队从海里打捞。



5.地图合成材料是从各种地方拾取的，也可从ベルディア买到。

6.人类装备合成在东部大陆的战车装备店中。

7.战车装备合成在西部大陆的战车装备店中。

8.古董合成是在シルバーボーム中。

9.地图合成是在サル山中。

10.合成服务是完全免费的。

◆注意事项

几乎所有最强的武器都是合成而来的，珍贵的特定战车部件合成材料是需要持有打败通缉犯获得的特定战利品去鉴定而成的（如ドングル13便只能用旧文明のジャンク一定几率换得）。

通缉犯掉落的战利品有特别なジャンク、一味违うジャンク、かなり凄いジャンク、一流メーカージャンク、旧文明のジャンク五种，其中旧文明のジャンク最为高级，只有グレートホイル、マルドウック、ストームドラゴン、ポリ·ギガンティア、シャンブラ-X这五个通缉犯会掉，得到战利品后去杜安（ドアン）北边的商人营地从商人处鉴定得到战车部件合成的材料。虽然本作中打败通缉犯而得到战利品的获得率是100%，但能否鉴定出珍贵的部件材料却全要看玩家的人品了，由于鉴定的不确定性，想要得到特定的材料只能靠S/L大法，可气的是METAL SAGA居然不支持快速复位，因此使用S/L大法刷材料简直是对可爱的PS2惨绝人寰的蹂躏··

嫌材料太少不够用的话也没关系，完成黑之塔事件后（按一般RPG的理解姑且可称之爆机），在地图最西南方的谜之洞窟内可以再次挑战通缉犯拿取战利品。



物品合成表

完成品＝合成材料１＋合成材料２＋合成材料３＋合成材料４

◆战车部件

注意，战车装备合成出来的只是核心部分，要去西部大陆任意战车装备店的商人处换取实物。




主炮

サンダーキャノンコア	シリンダー＋モンキーアイ＋コンデンサー＋ドングル11
165mmゴーストコア	シリンダー＋モンキーアイ＋ハンマー＋ドングル10
180mmバーストコア	シリンダー＋モンキーアイ＋バーストハンマー＋ドングル7
190mmバーストコア	シリンダー＋モンキーアイ＋バーストハンマー＋ドングル8
スリーバーストコア	シリンダー＋モンキーアイ＋バーストハンマー＋ドングル9
205mmひぼたんコア	シリンダー＋绯牡丹速射装置＋男气そのもの＋ドングル13
プラズマキャノンコア	プラズマ炮身＋プラズマ电磁コイル＋プラズマコンデンサー＋ドングル13

副炮

ビームブラスターコア	ガイド＋モンキーアイ＋フラッシュランプ＋ドングル8
スマッシュホルンコア	ガイド＋モンキーアイ＋アンプ＋ドングル9
绯牡丹バルカンコア	ガイド＋绯牡丹速射装置＋男气そのもの＋ドングル13
スキャンレーザーコア	ガイド＋モンキーアイ＋フラッシュランプ＋バーストハンマー
バスターフルートコア	ガイド＋モンキーアイ＋アンプ＋バーストハンマー
スネークガンコア	スネーク炮身＋スネーク爆缩机＋ヘビのレリーフ＋ドングル13

S-E

ティンダロスコア	プレート＋ホークアイ＋ドッグアイ＋スネークアイ
サンダーゾーンコア	プレート＋ホークアイ＋イーグルアイ＋コンデンサー
エクスカリバーコア	プレート＋ホークアイ＋スネークアイ＋クロウアイ
CIWSコア	プレート＋ホークアイ＋ハンマー＋ドングル10
RAMコア	プレート＋ホークアイ＋バーストハンマー＋ドングル10
TNTグレネードコア	プレート＋モールアイ＋ハンマー＋ドングル7
ドリルアタッカーコア	プレート＋モールアイ＋ハンマー＋バーストハンマー
ブリューナクコア	プレート＋フィッシュアイ＋モールアイ＋ハンマー
ソードダンサーコア	プレート＋フィッシュアイ＋ハンマー＋ドングル11
ノーザンウインドコア	プレート＋モンキーアイ＋コンプレッサー＋ドングル12
ソプラノトロンコア	プレート＋モンキーアイ＋アンプ＋ドングル9
サンバーンXX	プレート＋モンキーアイ＋スプレーノズル＋ドングル8
レーンサイクロンコア	プレート＋スネークアイ＋クロウアイ＋アンプ
ロックンロールコア	プレート＋スネークアイ＋ハンマー＋ドングル9
ATM绯牡丹コア	绯牡丹炮身＋绯牡丹速射装置＋男气そのもの＋ドングル13

◆人类装备

イングラム	イングラフレーム＋イングラバレル＋イングラスライド＋ジャンク
ジャマダハル	変な刀身＋変な柄＋変な鞘＋ジャンク
G3A3	アサルトフレーム＋アサルトバレル＋アサルトスライド＋ジャンク
シュツルムピストル	シュツルムフレーム＋シュツルムバレル＋シュツルムスライド＋ジャンク
USP	USPフレーム＋USPバレル＋USPスライド＋ジャンク
オートマグ	マグフレーム＋マグバレル＋マグスライド＋ジャンク
ドッグバズーカ	わんちゃん炮身＋ドッグハーネス＋ドッグコネクタ＋ジャンク
ドリルクロウ	ドリル刀身＋クロウ柄＋ドリル鞘＋ジャンク
ボムクロウ	ドリル刀身＋ボムパック＋ジャンク＋ジャンク
ビームクロウ	ドリル刀身＋ビームパック＋ジャンク＋ジャンク
セメント铳	セメントフレーム＋セメントバレル＋セメントスライド＋ジャンク
ドラゴンスプレー	ドラゴンフレーム＋ドラゴンバレル＋ドラゴンスライド＋ジャンク
ツインファング	小さな刀身＋小さな柄＋小さな鞘＋ジャンク
ジャマダハル	変な刀身＋変な柄＋変な鞘＋ジャンク
野太刀	刀身＋刀柄＋刀鞘＋ジャンク
（以下三件装备请参照本文中的真・降魔刀合成详解）	
降魔刀	魔の刀身＋刀柄＋刀鞘＋魔を呼ぶ玉
真・降魔とう	魔の刀身＋降魔刀ブースター＋刀鞘＋魔を呼ぶ玉
真・降魔刀	真・降魔とう＋再生カプセル＋松のスリッパ＋とうさんのシャツ

◆地图和家庭装饰品合成

サル山中可以合成的道具

财宝の地图	ちぎれた地图＋地图の破片＋半分しかない地图＋地图の切れ端
传说の地图	埋蔵金の地图＋古びた地图＋海贼の地图＋财宝の地图
イグアノドン	とがった指の石＋イグアナの齿の石＋ジャンク＋ジャンク
失败イグアノドン	ツノの石＋イグアナの齿の石＋ジャンク＋ジャンク
ティラノ	大アゴの石＋小さな手の石＋牙の石＋ジャンク
原人	头の石＋背骨の石＋腕の石＋化石花束の石
マンモス	巨大牙の石＋大きな耳の石＋サイクロプスの头の石＋丹盘状の肉の石

シルバーハウス（老人院）中可以合成的道具

土偶	体のかけら＋头のかけら＋胸のかけら＋ジャンク
绳文式土器	丹筒のかけら＋取っ手のかけら＋何かのかけら＋ジャンク
植轮	上向きの手のかけら＋下向きの手のかけら＋丹筒の体のかけら＋スカートのかけら
机械人间	腕の部品のかけら＋サングラスのかけら＋皮ジャンのかけら＋コーヒー缶のかけら

激光武器的组合

系列老玩家一定会对初代由4枚镜片排列组合而成的激光炮印象深刻，本作也继承了这一系统，只是稍做改动。

レ ザ 武器攻击力固定242，范围固定单体，不论怎么组合攻击力和范围都不会变。

要得到镜片至少要拿到船，必须和格拉斯（ヤミクモ）博士对话后才能拿到镜片，提前去是没用的。拿到4枚镜片后先选第 项把镜片给他，再选第二项就可以制造了。



◆镜片排列表

剑系：レンズセーバー（男战士专用剑）

完成品	镜片1	镜片2	镜片3	镜片4
1（爆弹属性）	太阳	ルビー	メガネ	カメラ
2（バイオ系敌人麻痹）	太阳	ルビー	カメラ	メガネ
3（激光属性）	太阳	メガネ	ルビー	カメラ
4（音波属性）	太阳	メガネ	カメラ	ルビー
5（火焰属性）	太阳	カメラ	ルビー	メガネ
6（电气属性）	太阳	カメラ	メガネ	ルビー
7（冰冻属性）	メガネ	カメラ	ルビー	太阳

◆4枚镜片入手地点



メガネのレンズ

去ベルディア找ローズ家管家セバスチャン要。

カメラのレンズ

ジャンクヤード的ソロモン博士处得到。

ルビーのレンズ

アリス・ワン西边商人营地花5000G购入。

太阳のレンズ

帮ネバーランド入口处的小胖子干活后得到。

◆注 ステルス为隐形状态 シェルタ 为掩蔽状态 敌人状态可在 位置"中看到。

枪系：レーザーバズーカ（女战士专用镭射炮）

完成品	镜片1	镜片2	镜片3	镜片4
1（对空中特效）	ルビー	ガネ	太阳	カメラ
2（对地中特效）	ルビー	メガネ	カメラ	太阳
3（对水中特效）	ルビー	太阳	メガネ	カメラ
4（对范围外特效）	ルビー	太阳	カメラ	メガネ
5（对高高 度特效）	ルビー	カメラ	メガネ	太阳
6（对ステルス特效）	ルビー	カメラ	太阳	メガネ
7（对シェルター特效）	メガネ	カメラ	太阳	ルビー

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 喧哗番长

日版 | 游戏原名：喧哗番长

投稿人：逆刃刀

全部传说入手法

NO.1 极高と岛高を史上初めて统一した汉：在神社打倒大竹、制服岛本高校。

NO.2 幸せを、拳に乘せて届けた汉：与阵场高校蜂屋茂、今村兄弟的三打三决斗完全胜利。

NO.3 乙女の气持ちを再び呼び觉ました汉：不出手打武心女子的女番长饭岛靖子。

NO.4 拳一つで冰の心を解かした汉：打倒平次后打倒菊永洋平。

NO.5 爱する者を己の力で守り拔いた汉：救下要告白的女主角。

NO.6 友情の大切さを爱の拳で教えた汉：攻略武心女子时先去外国人的墓地见チャーリー，这样在光之馆高的撞球场会发生芝原勋利用他的事件，之后打败芝原勋。

NO.7 友の命を救った汉：救出在古宿中央公园的蜂屋。

NO.8 极东高校史上、最强の番长诞生：通关一次，打倒反省房里的番长大山田。

NO.9 眼力だけで50人の强敌を倒した汉：用凌厉的眼神吓倒50人。

NO.10 野生の眼光で百人の女を狂わせた汉：用猥亵的眼神看过100位女性。

NO.11 触れる者皆伤つけた硝子细工の少年：连续打300个路人。

NO.12 金こそすべてと悟った钱ガメ：用瞪眼或叫声吓倒路人后捡他们所掉的钱，捡够30万后入手。

NO.13 拳一つで500人の强敌を倒した汉：打倒500人。

NO.14 何度つかまっても反省しない汉：被逮捕30次。

NO.15 100万圆贮めた汉：存够100万。

NO.16 セーブせずにクリアした变人：不记录通关。

NO.17 车の冲击すら耐え续ける汉：被车撞50次。

NO.18 史上最强のシャバ王：男气值变恶后不断打架。

NO.19 魔性の瞳で百人の汉を狂わせた女豹：女番长编，用猥亵的眼神看过100位男性。

NO.20 敌のメンチから逃げ续けたシャバ男：连续50次从被敌人瞪眼中逃出。

NO.21 困った人を必ず助ける女：女番长编，帮助10个需要帮助的人。

NO.22 全てのイベントを见た超人：看过所有剧情。

NO.23 どんな仕事もカンペキにこなす伟人：同样的一份工作干10次。

NO.24 アイテム全てを集めた超人：收集所有的道具。

NO.25 着替えパーツを全て集めた超人：收集所有的服装饰品。

这个游戏的女性角色真是可怕啊！胜负师打到选女伴的情节时不慎选错了对话，结果一条恐龙雀屏中选，于是愤而关机。不信邪的人可以试试。

加油五右卫门 东海道中 大江户天狗归还之卷

日版 | 游戏原名：がんばれゴエモン 东海道中 大江戸天狗り返しの巻

投稿人：小笠原祥子

飞来横财

在京上方地图的街上有一个拄拐杖的老伯，不断和他对话的话可以拿到200元钱，算是小发一笔。

隐藏技能

スーパー小判：来到はくれ町最上方的ゴエモンの家，向ケン助购买。

战国インパクトの术：用五右卫门来到神奈川的占卜屋右边的道场后花钱学到。

天女の术：用惠比寿丸来到江尻的占卜屋旁边的小屋后花钱学到。

大ダコの术：用佐助来到见附的めし屋右边出口处破烂的民家后花钱学到。

乱れサイコロの术：用八重来到金谷的入口附近右下的民家后花钱学到。

找儿子

はぐれ町酱油屋下方的桥上有一个老爷爷，与他对话后他会拜托主角帮他找他的5个儿子，报酬是500两。

老幺：はぐれ町，同一个画面中右边的男子。

次男：由比的街上的绿衣忍者。

四男：在江尻有章鱼烧小店的场景中不断走动的绿衣服男子，要和他不断对话才行。

三男：在藤川的道具屋门前走来走去的武士。

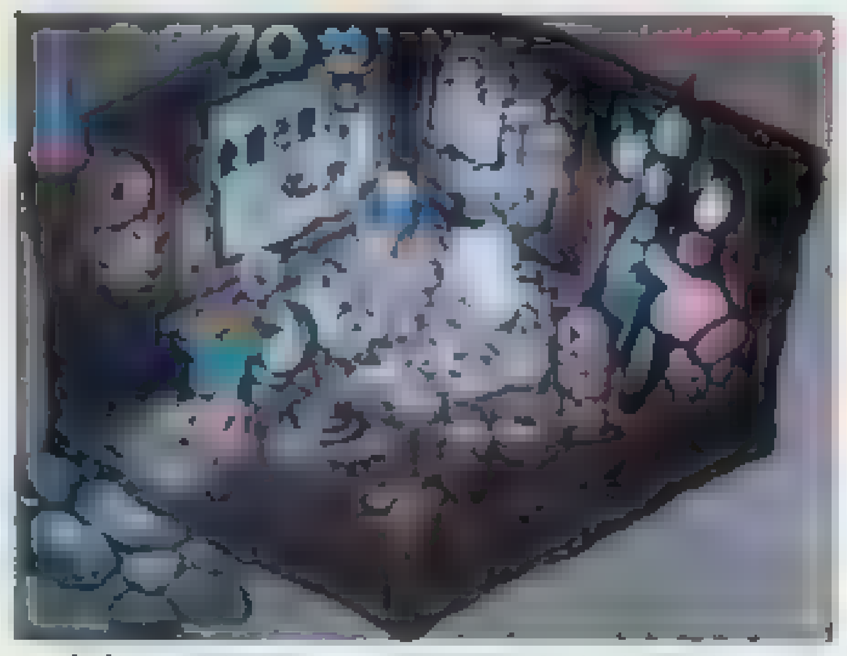
长男：长男在京的奉行所门前徘徊，最初和他对话只会说一些不相关的话。要先和同一场景左边走动的老爷爷对话，然后回去和老大对话可得到假牙，把假牙交还给老爷爷再和长男对话就行了。

捕快的秘密

只要殴打路人，就会有捕快出来阻止你。如果连捕快一起打的话，很快就会出现新撰组的人。如果还继续打的话，会出现现代的防暴警察。这些警察非常厉害，出现后就赶快逃吧！

小象的秘密

在世界各地中隐藏着30只白色小象，只要点击触摸屏中它们所在的位置就可以找出来。收集15个小象后可和友人一起联机玩迷你游戏，收集全部30个后可以为4位主人公换装，八重的新装是水手服哦！



▲小象一般都躲在一些有明显标识的地方，玩家可以在村庄的占卜屋里得到相关提示。

第一次浏览本作的冒险地图时，发现从地图右端拉到左端居然要10秒钟时间，顿时就不敢玩了。

NGC 豆丁机器人

日版 | 游戏原名：ちびロボ！

投稿人：徐亮

部分服装获得法

小狗装	完成楼梯房间的军事任务后，在花园中获得。
受伤装	死一次，或花钱购买，推荐前者。
鬼魂装	穿受伤装后按Z键装死，过一会儿就能拿到。
睡衣	把旧衣服给妈妈裁剪就能拿到。

本作的自由度极高，可惜是NGC的游戏，玩到的机会不大。

PS2 龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑

日版 | 游戏原名：ドラッグオンドラグーン2 封印の红、背德の黒

四周目的秘密

很多玩家在三周目结束时便如释重负地放下手柄，以为看完三个结局和收集全武器后，本作的隐藏要素也就到此为止了。但是在这个时候，厂商却大大地给了我们一个意外。在四周目中有着新的隐藏要素——BOSS RUSH模式！以下是触发四周目隐藏要素BOSS RUSH模式的步骤：

1.武器收集率100%；

2.四周目开始游戏时将光标移动至大地图左侧的海面区域上；

3.移至海面上时就会响起吉斯摩尔的声音“おのれの持つすべての力を开放せよ”（解放你所有的力量吧），此时画面的右下角就会出现“エクストラバトルセレクタ ”。

上期做攻略时我就纳闷：按照“《DOD》系列”的传统，没理由全武器收集齐以后会没有任何隐藏要素或事件发生的啊。果不其然！



▲在该模式内可以挑战从一周目到三周目的所有BOSS，但难度是三周目的。

PS2 捉猴啦3

日版 | 游戏原名：サルゲッチュ3

试玩版与正式版的联动

《捉猴啦3》的试玩版一共有三关，在通关后的动画结束后会给出一个密码，记录下这个密码，等到正式版的时候输入进去，就会在游戏中看到打扮成一代主角模样的特殊猴子了！

试玩版和正式版的联动还真少见，大家可不要错过啊！

SD高达G世纪DS

日版 | 游戏原名：SDガンダム Gジェネレーション DS

与GBA版的联动

在开始新游戏时（普通模式和SPECIAL模式皆可），将GBA版《SD高达G世纪ADVANCE》的卡带插入NDS下部的GBA卡槽。这样在任务00结束以后会发生基西莉娅用补给配件来表彰夏亚功绩的情节。玩家可以获得20个额外的改造部件，其中包括：クリアランスパ ツ2个、カスタムパーツ8个、高性能ビ ム兵装5个、高机动スラスタ－5个。

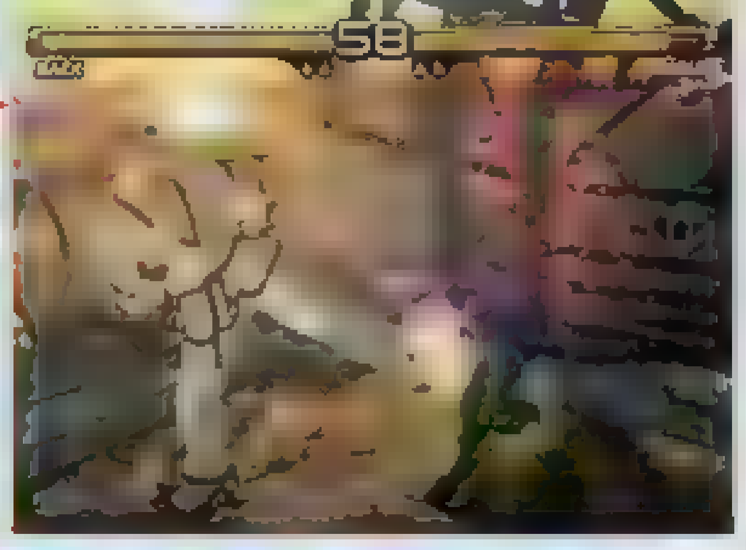
本作比较有创意的一点是：一出来玩家控制的是吉翁军。什么时候出一个《机战》，我方全是反派角色就有趣了。

彩信谍报
——最新最快的游戏简报！

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片！



编辑短信 DB 发送到8002288 有奖励



仅支持已经开通 GPRS 业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

包月仅10元，每月8~12期精品游戏资讯 前三天免费试用！

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

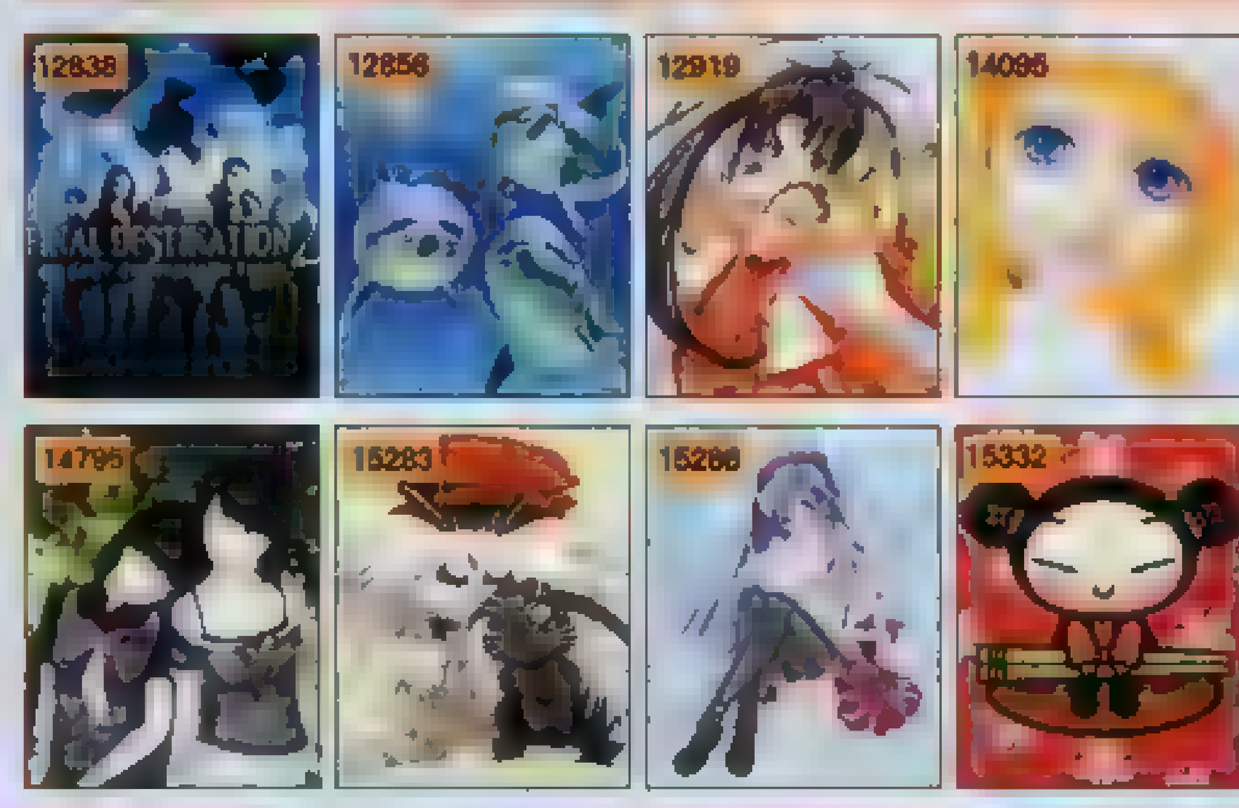
图铃随意当 每月近百张图片铃声任您下载！

编辑短信“UCG”发送到8002601定制包月图铃大杂烩，您就可以免费无限量下载我们为您提供的大量图片和铃声，不限条数不单收费，下爆您的手机。超值精彩就在眼前，还不快快下手！

UCG 图铃专区还为您准备了更多图片铃声，请登录——

http://ucg.shenme.net/

同样免费不限量，更方便更快捷。



推荐图片

SHARE FREEDOM 飞线互动

铃声					
		12889	别说我的眼泪你无所谓	15500	酸酸甜甜就是我
9464	当你孤单你会想起谁	12043	太委屈	15497	新闻皇后
9494	痴心绝对	14461	野蛮女友(超长版)	15482	姿色份子
9488	寓言	10765	《功夫》主题曲	15446	Kissy
9515	挥着翅膀的女孩	14240	同样的两个梦	15476	水煮鱼
12568	爱情三十六计	10023	倒带	15440	鳄鱼的眼泪
12022	我不是黄蓉	15509	虫儿飞	15413	火影忍者主题曲

图铃下载小贴士

编辑短信 UCG+图铃编号(例如“UCG9323”)到8002601下载图铃。

包月仅15元

飞线互动客户服务电话 010-85860661

读者推荐铃声

《最终幻想VII》农场音乐 发送211811到335598	《最终幻想VII》战斗音乐2 发送211815到335598	《莎木》插曲愿望 发送211814到335598	《恶魔城》主题音乐 发送211816到335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gamehalo有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费2元）

3月获得包月短信新闻大奖的读者是来自江西的——

彭羽轩

奖品是小神游SP一台。无论你是联通或移动的用户，只要定制包月短信新闻就会拥有获得每月大奖的机会。

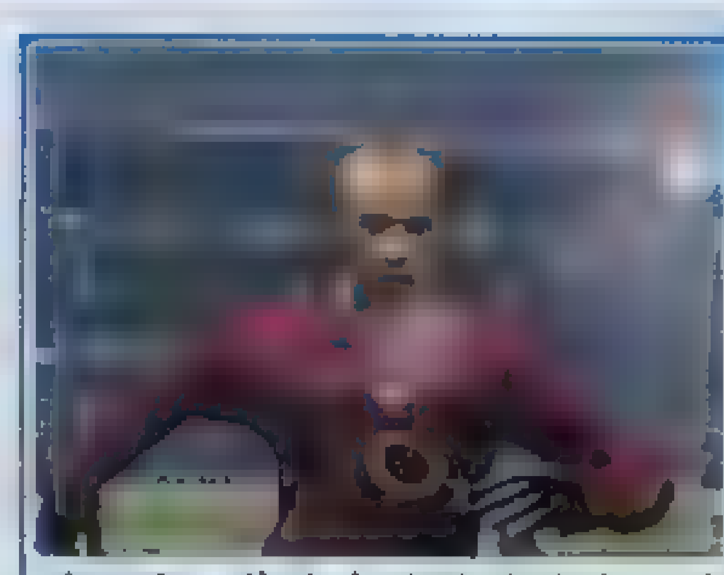


◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68033018

电子竞技场 ESPORTS ARENA

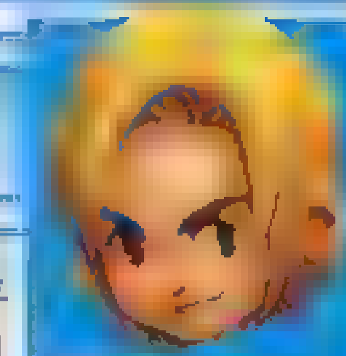
电子竞技之精髓所在

电竞新闻 ESPORTS NEWS



WE9

栏目主持：阿迪



阿迪道场

"《WE》系列"的新作《WE9》预定于8月4日发售。关于这一作重点改进是传中、手动卡位，以及远射。Midde Shoot这一特技的代表，非杰拉德莫属。英国球迷对于杰拉德的中距离射门有着"Gerrard Rocket"的爱称。而这张图片中，亨利身穿阿森纳1913年建队时的球衣，口里呼出了白气。这两点证明了系列新作将在授权以及比赛时的自然环境上下足功夫。

格斗 论剑，更论英雄

《侍魂 天下一剑客传》第二回报道之新角色与新系统



《侍魂 天下一剑客传》这次又公布了9名新角色，他们是：地震、查姆查姆、不知火幻庵、莱恩哈特·锡尔格、罗将神水姬、天草四郎时贞、凶国日轮守我旺、黑河内梦路、伊吕波。原创角色伊吕波(いろは)是一位打扮暴露的已婚女性，这次是为了自己的丈夫出战。自三代出现剑质选择系统之后，系列便一直保留了这一传统，本作的剑质更增至6种！算上42位出场角色，其变化已超过250种。

零 剑质	与《侍魂零》类似，有"无之境地"。
天 剑质	与《天草降临》类似，有连斩系统和怒气爆发。
"怒"剑质	与一代类似，怒槽满后攻击力爆增，有新系统"超斩"
剑"剑质	可使用秘奥义，强调回避，并拥有完全防御。
斩"剑质	与《斩红郎无双剑》类似，有回避、兜后，此外还能空中防御
真 剑质	与《真侍魂》类似，拥有武器破坏技、伏地、前转等系统

格斗 大叔加女王，谁是真拳皇

系列最新作《格斗之王XI》全新原创角色速报

倍受关注的《格斗之王XI》于日前公布了3位新角色：B·珍妮、奥斯瓦尔德、艾莉沙贝特。B·珍妮来自于《饿狼传说 狼之标记》，是有名的海盗女王；奥斯瓦尔德(OSWALD)则是一位系列中少见的高龄角色，招式极为残忍；艾莉沙贝特则是一位骑手装束的女性，武器也是马鞭。

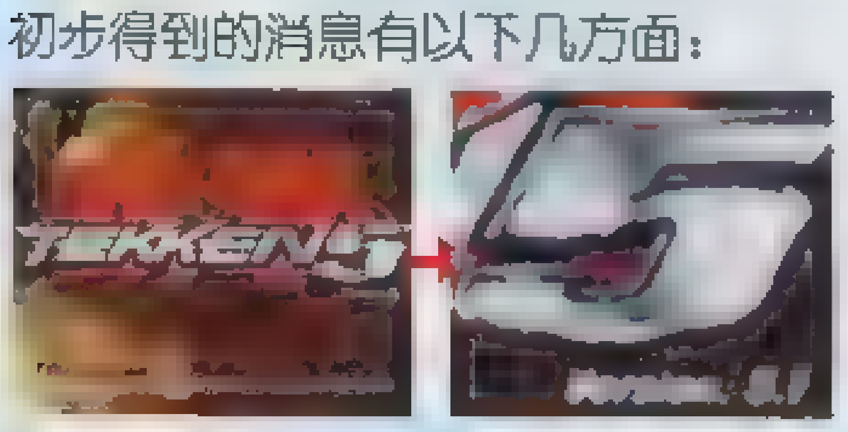
本作目前仍定于今年秋天登场，所用基板为Sammy的ATOMISWAVE。目前系统方面仍未有更进一步的情报透露。



格斗 《铁拳5》更新版本重拳出击

《铁拳5》在7月上旬将推出5.1版，系统设定、人物招式性能均有变动

据悉，Namco的镇社之宝，3D格斗游戏大作《铁拳5》将于7月上旬在日本推出Version. 5.1的更新版本。在考虑了街机和PS2版本发售后玩家所反馈的种种意见，Namco将针对《铁拳5》作出平衡度和系统的修正。初步得到的消息有以下几方面：



1. 各角色招式的判定、伤害力、连续技组合的调整；
2. 受身状态中可以防御；
3. 倒地状态下的追加攻击伤害力降至原版本中的70%；
4. 吹飞状态中可以后转受身；
5. 墙壁系统小幅度改变；
6. 体力槽的颜色由原版本中的黄色改为绿色；
7. 标题画面将会显示出"Version. 5. 1"的版本信息。

战报 《格斗之王97》武汉风云再起

武汉三镇玩家齐聚首，《格斗之王97》市级大会战



6月18日下午，位于武汉市江岸区沿江大道169号的神采飞扬鑫乐电玩城举行了近年来首次全市规模的格斗之王比赛。尽管比赛项目是《格斗之王97》，仍吸引了大批拳友参加这次盛会。其中一个焦点就是著名玩家"传说の神乐"程龙。这是他自上海归来后第一次亮相。

这次比赛共有64位玩家参加，共分为4组，每组前2名出线。禁止无限连，禁止选用隐藏角色。据悉，"《格斗之王》系列"其他各代的比赛以后将会定期举办！

当日下午2点，主持人宣布比赛开始！经过漫长的循环赛，终于决出了8强：A组谭钦文、沈元元；B组王然、罗巍；C组程龙、黄毅；D组桂梦元、陈俊。年仅16岁的陈俊随后暴出最大冷门，他淘汰了程龙！不过半决赛上陈俊未能再现辉煌，武汉战队的副队长王然与队员桂梦元脱颖而出。决赛采取5局3胜制。王然之前有"97专业户"之称，其基本功自然扎实无比。最终王然直落三盘战胜桂梦元夺得比赛冠军，并赢得300元奖金！至此比赛圆满结束！希望本次比赛能够作为一个良好的开端，为广大武汉玩家提供优秀交流平台而不懈努力。

胜利11人专页

UCG WE攻略组 GOUKI、阿迪、多边形、卡伦、沙罗、D·S

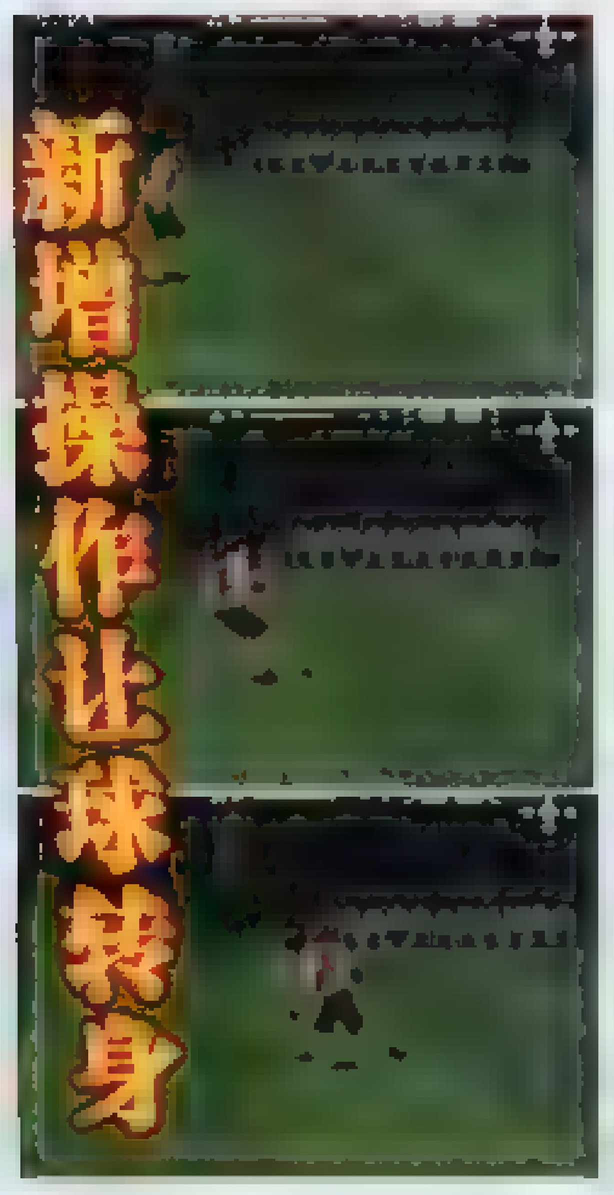
如何有效形成边路突破

文 ultima★普渡众神花 编 阿迪

每作WE的发布，都会引起大家对于其中的每个技术细节进行研究，在《WE8LE》中带给玩家们的变化是翻天覆地的，在本文中将对让球转身和停球这两个技术动作进行探讨，希望藉此能与大家进行更多的交流。

让球转身与强制让球

让球转身操作要领



球员在接触到球之前，控制方向键为球的行进方向即可，加速键可按可不按，都能做出此动作。

在真实足球比赛中球员会跨出一步，用身体倚靠住防守球员让球通过，然后再追球，而后卫已被甩在身后。在《WE》中，前锋不会利用身体去倚住后卫轻巧地让球转身，而是利用后卫上前断球时的惯性和转身慢而做出摆脱的动作。

使用让球转身动作时应注意，由于此动作的操作简单，基本上发动的时机和按键的方法都很容易掌握。有时候会在不经意间就做出此动作，不但没有增加自己进攻的有效性，反而会影响到进攻的质量甚至造成失误，这些误操作都应在比赛中极力避免。在接球之前要明确自己的意图，是迎球接球，还是让球转身或者原地接球，不要做过多的按键动作，以免影响自己的操作。

在《WE8LE》中的传接球或多或少都会有些失误，利用让球转身可以减少球员一些并不合适的接球动作，使得局部传接配合的优势提升。在防守反击，套边等需要快速通过防守球员的套路中，往往能起到立竿见影的效果。中路球员接从边路传回来的地面球时，就要通过迎球、接球、转身、打门等一系列的动作来完成，



而现在可以利用让球转身一气呵成，威胁也由此大增。在《WE8LE》之前就有利用强制移动来实现这一动作的方法，因为对于时间差和让球后对球的再控制的操作难以掌握，所以被使用的概率相对于让球转身要少。但作为比赛中的闪亮点，一直被使用者所推崇。

强制让球操作要领

在谈强制让球之前，我们需要先了解该动作的基础——强制移动。强制移动也称Super Cancel，简称SC。在球离球员一个身位之前利用R1+R2(同时按下)控制球员跑位，其间球员的跑动路线都必须要玩家手动操作，要靠方向键来控制球员。利用提前起动的这段时间差，虚晃对方让球通过并完成这一系列的操作。在练习模式下，熟悉利用SC转身的一让一带的节奏，才能在实战中得到更广泛的应用。SC在比赛中是被应用得最为广泛的操作，防守进攻时都是必不可少的。

让球转身与强制移动的差别

让球转身：	球员转身动作迅速，幅度小，隐蔽性高，而需要回追球的距离长。
强移转身：	球员动作幅度大，对于后卫的回追距离短，主要是对操作选手的迷惑大。

两者总结

两者的差别主要体现在回追球的距离上。比如中路球员接边路球员短传的问题，当球传过来后，让球转身，观察射门的角度，正好可以利用SC让球后直接射门，而利用直接控制方向键的让球，可能当球员接到球起脚时，已经过了理论上最好的角度了(最大的角度)。再比如，当由中路球员往边分球时，利用SC让球甩开后卫的距离没有直接利用方向键的让球长，容易被后卫追上。而直接控制方向的让球，能给出较大的角度与距离，能够在接到球之前就甩开对手一定的距离。熟练运用SC之后，就会发现在让球后接球这一环节的重要性，就会注意对球进行控制，从而在进攻各环节的衔接上更加得心应手。

R1停球与R2停球

操作方法

在带球盘带的过程中，按下R1或R2即可(方向键放开，不然的话仍然是带球行进状态)。停球后球员的变向以及再起动的速度与球员的一些关键数值有关，速度、加速度、敏捷、反应、盘球速度和精度，以及特技中与盘带有关的技能，这些数值与特技都将对球员急停后对球的处理产生影响。小罗，小小罗，华金等手感甚佳的球员，在使用的过程中会有特别灵活的感觉，对球的处理准确性更高。

在《WE8LE》中R2的停球再起动不像《WE8》里那么轻盈，可以说《WE8LE》里的停球后起动的加速更加接近真实的足球了。《WE8LE》里背对球门的转身较之前作更趋合理，整个动作比较缓慢，特别是转身的时候，更是后卫逼抢的好时机。使用R2停球时有个细节动作，就是球员选择停球后会侧身面向球门，利用侧身这个动作，会给对方一个停球变线的错觉，其本身并没有前行只是有个变向的趋势而已，等待对方做出反应后再衔接合理的技术动作，从而达到后发制人的效果。



R1停球与R2停球的区别



相对于R2的停球，R1极具隐蔽性，它的动作就是把行进中的皮球以最简单方式停下来，即原地踩住皮球。虽然没有任何假动作，但是结合到行进中就会有假动作的效果。它并不像R2停球本身就有侧身的动作，R1就是简单到“空虚”的一个动作，千万不要认为有R 2 的停球变向，R1的停球就无用武之地了。在此作中，R1的停球起动速度比R2停球起动要快，在停球后的加速度也就相应迅速一些。要是能利用好两者之间的细微区别，就能够使自己的盘带适应多种形势变化。

R1急停举例说明

在高速盘带的过程中急停，对方可能会出现措手不及的情况，这时横拨切入的威胁很大，但是要注意掌握时间差以及确认对方防守球员的防守半径大小。在这个半径区域内后卫会出脚断球，也会伴有电脑的自动防守动作，要避免自己不合理的盘带把球暴露在对方防守球员的防守半径内。当自己急停后，要确定对方与自己的距离，如果有一个左右的身位距离就立即将球横拨，对方后卫很难出脚断球。当然个别中后卫如费迪南德、内斯塔等有身高腿长的先天优势，所以防守半径比较大，遇到这些后卫时要特别注意。

盘带的节奏

每当谈到选手如何在一场比赛中控制住局势，就不免会提到一个控制节奏的问题，那么我们应该如何在盘带过程中控制节奏呢？时快时慢的盘带速度，时而中路时而选择边路来进行突破，高速盘带的急停以及高速盘带中穿插着突然的变速，给对方似行似停的感觉等等来实现节奏的变化，让对方不能适应你的节奏，不能轻易地洞悉你的意图，迫使对方在防守时有多重顾虑，从而获取场面上的优势。其实，盘带的核心就是变向与加速。《WE》需要像格斗游戏一样去揣测对方的意图，两者有异曲同工之妙。这是一个心理战的过程，只有洞悉对方的想法意图，自己做出的技术动作才会更有效。



胜负师：现在和各位学子说暑假是不是觉得有点晚呢？不过胜负师还是要祝大家暑假过得愉快。放假玩游戏当然是天经地义的，不过也要注意休息哦！当然，这么有空的机会难得，大家可要记得给自由谈多多投稿啊！这期自由谈收录了三篇风格不一的文章，第一篇《苍炎》的评论看得出作者对于"《火纹》系列"十分了解，不过请注意，内有部分剧情透露；第三篇的"游戏机改名论"文章虽不长，但观点比较独特；至于第二篇我们可以把它当成是一个普通玩家玩游戏时的牢骚，不管说得在不在理，小编们都想劝大家，玩游戏嘛，就是为了放轻松，既然选择有很多，那不为难自己就行了。（自由谈投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

苍炎的轨迹——《火纹》回归家用机后所派生出的思析

文 火花天龙剑 雷文

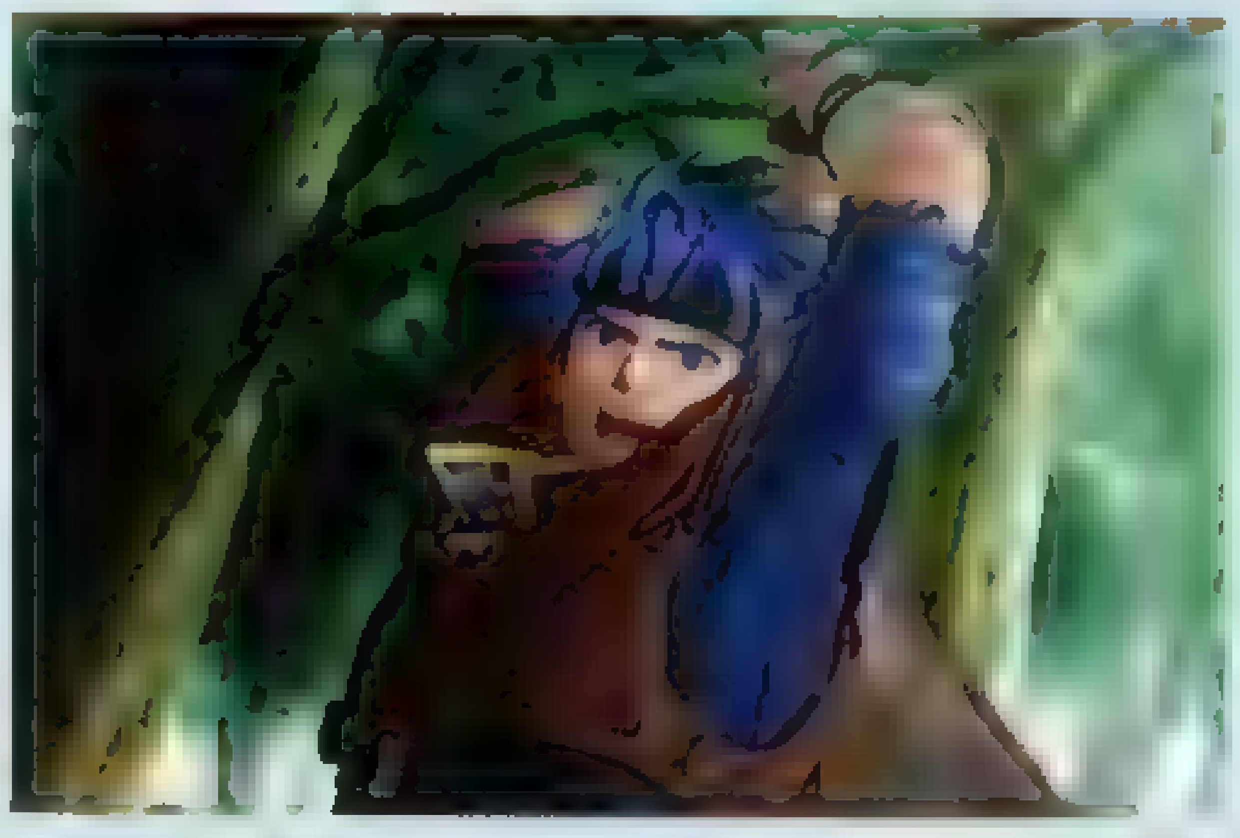
《苍炎的轨迹》发售许久，现今也终于到了2周目。也许是因为先期的宣传做得过足，作品初拿到手里时，那种兴奋的劲头似乎不如以往拿到《封印》、《烈火》时那么强烈了。虽然时隔6年再次于家用机上推出《纹章》作品确实让人心动，但始终担心此刻已习惯于掌机平台操作的我是否还能驾轻就熟地把这东西拿起来。

进入游戏后一个让我大惑不解的古怪事情发生了——身为"《火纹》系列"，片头却听不见熟悉的《火纹》主旋律倒真是自《纹谜》时代以来的第一次！难不成任天堂觉得那段曲调已经过于脱离时代，准备推陈出新？再一寻思不对呀，片头那段视频的背景音乐只是单为此视频所作，放在其他作品中怎么想怎么觉得别扭不是。但若不是这一段，难道要选取那段无甚节奏变化的标题音乐不成？

不管它，先开工再说吧！Normal直接跳过，Hard难度启动，画面切换得倒蛮快，最早先宣传视频中的场景出现在我面前……虽然说玩火纹并不是冲着它有多好的画面去的，不过这一段大约6～7分钟的影像还是彻底把我"萌"到了，从那以后，"原来任天堂的作品也是可以有如此漂亮CG"的念头就伴随着我直到爆机，暂且不管内容如何，至少偶可以保证在过场动画的制作上N氏没有偷懒的嫌疑。原本因过多宣传而渐加消退的兴趣，重新恢复成固若金汤的满点！

作战画面的改进自然不用过多提及，相信那强到渣的各兵种超杀技也足够倾倒一票人了。人物和背景制作都相当细致，比如第四章的战斗画面中，可以发现人物在不同的地域，背景会有不同的远近表现，距离船远时，可以看见作战地图上码头的突出摊位，而靠近船则会表现为在船下打斗，上了船则背景又会是船舶和一望无际的海洋，让人惊叹《火纹》小组的细致用心。在画面方面，抗锯成效显著，动作流畅自然，基本没有缺帧现象。自然，《火纹》画面的3D化表现，欣赏口味因人而异，不大可能人人都能接受。但至少在目前所见到的次时代S·RPG游戏中，此3D场景表现的水平无疑可以算在第一集团中。当然，本作的制作并非无可挑剔，也有让本人相当不满的HP恢复、音曲再动乃至远程攻击系等等要素被完全简化为地图行动的表现。有人猜测是因为赶工，但在我看来更大的原因在于节省制作成本。早在年前就已基本公布了战斗画面模式的IS不太可能在后来的7～8个月时间内来不及做出这么几个细节表现。但这样一来，开发成本绝对不会控制在6～8亿之间。就这一点来说《苍炎》确实不可避免地沾染了N氏的商品销售与经营理念——一切以"够用"为最大基准。虽然这最终不会改变《苍炎》多少的精彩表现，但始终给人以缺乏能让人继续深入的空间和余地的感觉。

开篇序章等等东西感觉一般化，多半仍是给初级玩家练手的工具，不过这种感觉也仅仅维持到了第五章而已。衷心告诫大家：抱着面对GBA三作难度的想法就大错特错了，本作中的敌人甚少会有放着你弱单位不打去纠缠强人的弱智之举。只要你不小心露出破绽，他们是绝不会手软的。这是《苍炎》第五章就以军师被乱箭穿心的下场给予挑战《776》时第八章才出现败绩的我一个最为深刻的教训。



我不知道有多少人和我感觉相同，这一次《苍炎》的战斗难度较之以往各作并不在一个档次内，或者说不在一个具备可比性的范畴之内，因为它并不单纯维系于敌军的强悍和数量，而更多在于作战条件的苛刻和角色强度的不固定这两个要素上。前者由于本作中取消了斗技场等能够给予玩家额外经验值加成的场所而改为奖励经验值制度。无疑大大改变了角色"必需出战才可能有经验值加成"的命运，给予玩家便利凹点和培养较弱单位的机会。如何获得更多的奖励经验值，就在无形中成为玩家们争相追寻的目标。可想而知，既然身为奖励，就是绝不可能轻易给予的。要完成它，必须满足这样或那样的苛刻条件，也就时常迫使玩家只能在给定的狭窄时间和空间中争取运气的支持甚至是无可奈何的冒险。譬如在第十章达成不惊动卫兵取得全部宝箱、救出全部人质还要满员配置过版的700点加成条件，第十三章阻止敌军自第五回合起开始抢夺船只宝物的行动等等。还有就是新加入的生理曲线系统，本作中它存在的意义和《776》中的疲劳值异曲同工，但作用又有所不同。疲劳值只是强迫玩家从每章开始就必须放弃或选用哪些将领，达到限制出场角色的目的，而生理曲线却并不强迫玩家能或不能选用哪些角色，只是让该角色的"实际作战成效"要素对玩家保持一种奇特的精神压力，可以想象在那种作战乱数瞬息万变的情况下，一旦某角色在执行关键任务时由于生理曲线处于低谷，下降的命中率和回避力导致作战意图失败（如消灭占据着某关键点的敌人）甚至威胁到自身的话，对于全局战略所造成的后果几乎不堪设想。相比较而言，疲劳值是DD谱硬性规定，杜绝玩家长期依靠一两个强力角色的可能，而生理曲线却更若一把软刀子，在不知不觉中左右着战局的发展。如此一来，即便敌军的强度不一定有变化，但在玩家往往难以达成其作战意图的情况下，其难度自然水涨船高。

特技系统的复活是苍炎的另一大看点，也是为FANS较关心的话题，可以说，此番《苍炎》的个人特技表现完全不同于以往任何一部作品。它并不是以级别和单体人物来决定，而是取决于职业的变化。高低级职业是区分角色是否可以领悟奥义的关键，而不同的高级职业则决定着奥义的不同表现，CC值的不同标准更严格控制着各个角色所能持有技能的数量。如此就在首先把握住整体作品的平衡性后又保证每一个职业和类拥有其特殊的作战性能。在强化了兵种协同、取长补短的作战技术的同时，也大大削弱了以往作品中对强力角色培养的关注，记得有玩家曾这样表示：在进行《系谱》、《776》等有个人技的作品攻略中，不可避免会出现关于某某是强力角色，须重点培养，而某某是点缀无需培养等等话题，但在《封印》后时代则基本上没有这方面考虑，随便培养谁都可以。而如今《苍炎》尽管复活了个人技，但给予玩家的依然是没有"特别强力角色"的感觉。只要愿意，任何一个角色都可能成为主力（尤其是奖励经验值的存在使玩家可以通过长期积累在后期培养自己喜欢的弱势角色）。笔者认为此项设计是较为出色的——它兼顾到玩家对角色的欣赏口味，提高了培养的自由性。也许可以说，《苍炎》"个人特技由职业作决定"的系统，是IS在GBA三作中进行牺牲个人技、强化职业性的实验中所获得的最突出的成果之一了。

本作的剧情仍是以"人与自然的和谐"为主要题材，它以一个由两大种群组成，在一块大陆上共生共存的世界为舞台。阐述人类在发展的过程中与自然生态之间存在的矛盾隔阂。并且不惜浓墨重彩地描述在非人族眼中人类各种目空一切、妄自尊大之行为的愚



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



蠢和不可饶恕。当然，这种描述，并非一如既往地以贵族的视角来完成，主角此番不仅不是什么王子、国主，甚至连贵族也不沾边(当然指人类的贵族)。只是一个普通佣兵团团长的儿子。这个生作民嗣、长于民间的孩子，是无法如那些自小养尊处优的贵族子弟一般悠闲的，他要为每日所需的柴米油盐酱醋茶费心劳力。正因如此，那些所谓“勇敢骑士精神”、“实现伟大理想”或者是热情讴歌“为维护国家利益贡献终身”等诸如此类的漂亮话还是滚到一边去吧！身为佣兵，没钱、没根据地、连基本生存条件都谈不上，鬼才相信你什么国家道义和民族责任呢！(开篇几章堪称寥寥的文字所带给我入木三分的感受)另外，作为佣兵首领，部下没有任何义务要向骑士对王室宣布效忠一般对你始终如一的辅佐。也无所谓什么“位高者的权力”。佣兵团长的命令只适用于作战，却无权决定军团的走向和服务的目标。当收容该国公主后，关于是应该保护公主，恢复其权力作为施恩还是交出公主，换取迪恩王国的承认和兵团独立权的议题。团长还必须召开会议，以少数服从多数的方式做出决定而无权个人专断。传神地体现出了平民和权贵在行使自己行动权方面所面临的不同境遇。也出于同样原因，当主角的团长老爹被漆黑骑士干掉之后，佣兵团群龙无首，原就按不住孤傲性子的老团员立马撂挑子走人，毫不拖泥带水(说得摩登些就是用脚表决)。时刻提醒着玩家：你并非玉叶金枝，人家没理由为你出白工，更不会因你天生“尊贵”的主角命而事事为你担负责任。

种族矛盾，是本作剧本的中心，关于此一点要想完全解析恐怕三天三夜也说不完，所以本人现今就通过几个剧情的大概枝节做一下简明分析：

一、关于种族称谓

这一点无论是在剧情的对白中还是在支援对话或情报中都无所不在地有着绝对深刻的表述。大陆上的非人类种群，将自身群体的称为拉格兹。无论是兽牙族、龙鳞族、鹰族还是鸦族，都只承认“拉格兹”是正确的，不带歧视性的称谓，而对于人类所称谓的带有歧视性的“半兽”之名则坚决不予承认，甚至会有“谁以‘半兽’之称谓唤拉格兹，谁就是吾族之死敌”的说法。可见，对于种群的名号，拉格兹群落是如同生命一般爱护的。任何胆敢犯颜者，都不惜与之纠缠到底。强烈烘托出种族间存在尖锐矛盾的气氛。

二、民间关系及其他

剧情中，克利米亚王国是人类国家中惟一对拉格兹表示友好的国度。然而哪怕是用稍微现实一些的眼光来审视都会发现这不过是局限于王室高层的一厢情愿，生活于下层社会的克利米亚民众对于拉格兹族的仇视丝毫不亚于任何公开表示和半兽敌对的人类国家的民众(包括迪恩王国和帝国的下属公国)。第十一章伊始，当那些做了亡国奴的克利米亚村民对着傲慢骄横的迪恩侵略军表示谦卑和顺从的时候，转过脸却对真正对他们抱有好意，绝不变身对付手无寸铁平民的拉格兹族人露出牙齿，拳打脚踢于毫不反抗的拉伊，这一方面将部分人类那欺软怕硬的人性丑恶面表露得无以复加，而另一方面也从侧面揭示了隐藏在社会深处的民族阶级矛盾不会因上层意志的决定得以真正化解，一旦上层压制消失，则迟早会爆发的一般性规律。

三、拉格兹内部的关系

和以往所描述的异种群关系不同，本作中不仅阐述了人类社会内部的勾心斗角、尔虞我诈。同时也深入描述了拉格兹种族内部并非铁板一块，也同样存在见死不救的漠然、政治意图的争斗和利己主义的诈术等等丑恶现象。同样是第十一章，当拉伊被村民殴打时，连身为人类的艾克都忍不住要去阻止，而同为兽牙族的蕾蒂却认为任务才是最重要的，为救一个族人暴露全团身分无疑是非常愚蠢的举动(不过我想当看到艾克最终还是为救兽牙族的同胞出手时，想必一边在嘴上骂着“蠢家伙”的蕾蒂内心深处一定百感交集)；狮子王召集众拉格兹王协商帮助对拉格兹族友好的克利米亚王国时，却得到不冷不热的敷衍作为答复；塞利诺斯森林的白翼族王子因19年前的大屠杀对人类恨之入骨，身为鸦之王的奈萨拉不仅毫无同为翼族的怜悯，反为了自身的经济利益将其诱骗并高价卖给帝国公爵奥利佛，其行径简直无耻至极，足见拉格兹族也并非任何人都是圣洁之民。

这些零散的片断，只占全部剧情的很小部分，但所能传达给观众，促使玩家联想的情节，却并非是如此简单的信息。作为以中世纪奇幻题材为背景，描述人性、人际关系的游戏作品，《苍炎》的剧本表现应该说有着很高的成就。各种线索铺展延伸，层层剥离，深入核心。可谓是相当艺术化的叙述模式，而接近全作尾声处，剧情发展峰回路转，叙事节奏骤然加快，收尾意味模糊晦涩，似乎留下不少另有隐秘的剧情“伏笔”。对此众玩家议论纷纷，说法不一。或者认为是虎头蛇尾，或者认为是有续作安排，笔者当然更愿意相信后者，且根据《火纹》以往的惯例，除外传性质的作品外，历代作品选择题材皆为二分制(即同一题材以两作篇幅补完)。个人设想《苍炎》也大抵会如此，具体如何操作，就让我们拭目以待。

最后补充说明一点，曾在网上看到不少网友认为本作实际是GBA《火纹》的强化版，尽管其中有不少本人的老友，但仍需明确表示不敢与此类看法苟同的立场。《苍炎》与GBA版的《火纹》虽然在很多设定上确有相同或相似之处，但是其家用机游戏的特色却并非因此被模糊和削弱。抛开画面、音效这些外在要素不提，仅就作品本身添加的各种详细设定和多元化的作战条件模式，就不是以外出娱乐为主要目的的掌机作品所能比较的。有人为了达成第十章不惊动敌卫兵、取得全部宝箱并营救出全部俘虏硬是能被困上一下午一晚上甚至一整天时间，讲求外出轻松娱乐的掌机游戏能这样设计吗？同样，掌机的《火纹》作品为了体现随时性和简洁性，可以大量简化角色培养模式，减少对便携娱乐来说可有可无的要素。但NGC的《火纹》能如此缩略吗？家用机游戏的迎对面毕竟是以消磨时间为目的，与掌机游戏的差距是根本性的，非一两个设计的相同就能作为判定某作是掌机强化版的理由。分析作品倾向最关键的要素仍在于其本身设计究竟是为让玩家达到怎样的目的，相信随着更多朋友的深入研究，会逐渐发现两者存在的实际差异的。



苦不苦，想想人家玩GAME

文 招财进宝猫

一.王小二过年

记得当年用FC加黑白小电视玩游戏时真是如痴如醉，大呼小叫，左摇右晃，大有游戏里的人怎么动我就跟着怎么动之势，真是有感觉。

可现在呢，一年一年的，游戏机是越来越高档，可我怎么越来越不是滋味呢？

二.也该歇歇了

本来，玩游戏就是为了轻松一下，可有些游戏搞得也太离谱了。

去一千里外的黑森林取一把钥匙，去二千里外的王宫鉴定一下，回来却打不开门，因为没到月圆之夜！

在墙角调查一百五十次可得一把锋利的菜刀！

……

做游戏的大叔大姨们，省省吧。

三.CG哗啦啦

CG作用无非有三：开发商在某某SHOW上展示；BOSS觉得店里闷了，放上CG，一会就来了一群人；有游戏机的人请没游戏机的人到家玩总得播放一下CG吧，在众人“哦！啊！”声中自己可得到极大的满足：谁说我这几千块钱白扔了？

一朋友极喜《FF Ⅷ》，问他《FF Ⅷ》有什么好，开口便是：“你看看那CG……”

尤记得当年《保镖》从头玩到尾，光看CG去了，也不知是我错买成影碟了还是老史怕杀死我太多脑细胞而让我多休息休息。我都快哭了，你倒是让我多玩会儿啊！

四.你是风，我是沙

玩游戏时总在想，人是不是进化得不够？

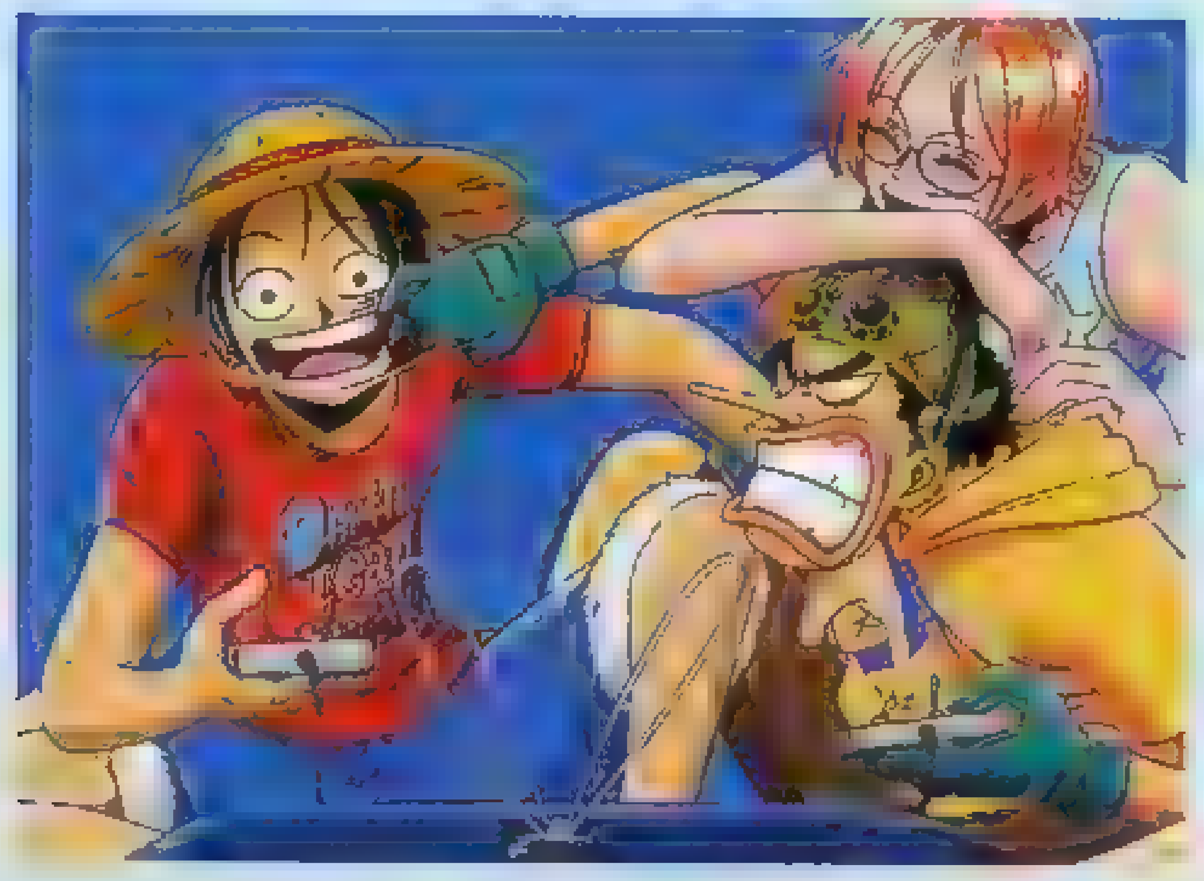
手柄上已经有十几个键了，但依然“无法实现制作者的意图”，于是乎，再把各键排列组合一下，压、推、按、挤、握、点，全方位锻炼手的各部分肌肉的协调能力。

有的用的键倒少，但玩起来一点不简单，一秒钟内把十字键左三圈右三圈两次，同时还要按着R键轻点A……

简简单单就不是玩游戏了？

五.小心，别吓着

我一直怀疑以后游戏是否只有两种类型：晚上能玩的和晚上不能玩的。



也不知是谁发明了第一个恐怖游戏，从此以后，一窝蜂似的，你僵尸，我鬼魂，你血流成河，我尸横遍野。而且越来越逼真，有的干脆用真人当"演员"，谁做得吓人谁是老大。

俺可胆小，看着屏幕，胃一个劲地痉挛。

可把那些社会上的"名门正派"高兴坏了，正愁没法致电子游戏于死地呢，现在有借口了不是？

六.拿好指南针

就像商量好了一样，一夜之间，3D成风。

3D-ACT、3D STG、3D-AVG……好像要是不做3D游戏就是老土，就要被新世纪淘汰一样。

可真要玩起来呢？

晕头转向，不知怎么的就被KO了，真正可算得上找不着北。

我也知道，今后2D游戏是越来越少了，机能越强，越要3D，但非要通过3D来证明机能强吗？

七.救救我吧

说起来，中国人玩游戏应该是最幸福的，人均拥有游戏数我想怎么也得个四五十张吧，有的人把自己手里的盘摞起来可能要比自己还高，小日本拿着手里可怜巴巴的几张盘睁大眼羡慕地看着我们。

其实我苦呀！

看着满屏幕的日文，看着攻略机械地按着键，看着一个游戏日版、美版、欧版转着出，就是没有中文版，花一百牛二百虎之力出个中文原创吧，BUG又满天飞。

买游戏机要挑个黄道吉日，生怕心不算白的BOSS把一个旧货换个壳卖给咱。

盗版碟的质量也越来越差了，看着游戏机吃力的读了半天屏幕还是没反应，你做盗版的怎么这么不敬业？

"有识之士"疾呼，"救救孩子"；新闻、报纸每天都要开辟出一个栏目来说百分之四十几青少年犯罪前常玩游戏机，又有百分之五十几的游戏室被取缔，百分之六十几的孩子自从不玩游戏机，考试成绩由59一跃成为60等等……

咱玩个游戏，都得这么苦吗？

八.游戏仅仅是游戏

算了，算了，旁边的同学在叫我去踢球，有一堆DVD、CD还没消化……

有时想想，美好的东西还真的很多。又何必非要吊死在这一棵树上呢？

"游戏机"，你该改名了！

文 王国华



E3展已然轰轰烈烈地离我们而去，从各种媒体中我们已然全方位地了解了它。通过无数的报道我们如同亲身经历了这一次的盛会，而对于PS3、Xbox 360、"革命"、GBM……也都渐渐不再神秘。三大超级次时代主机的登场，400多家游戏制作公司的参展，5000多款游戏软件的亮相，70000多名游客的参与……这一个比一个庞大的数字让我感觉真的是无比震撼！可在这感叹后没有多久，一个数字撞击到了我的眼里，直刺我的心中！那就是"0"！在这届E3展的方方面面软硬件中对"游戏机"这个词汇的使用率为"0"！

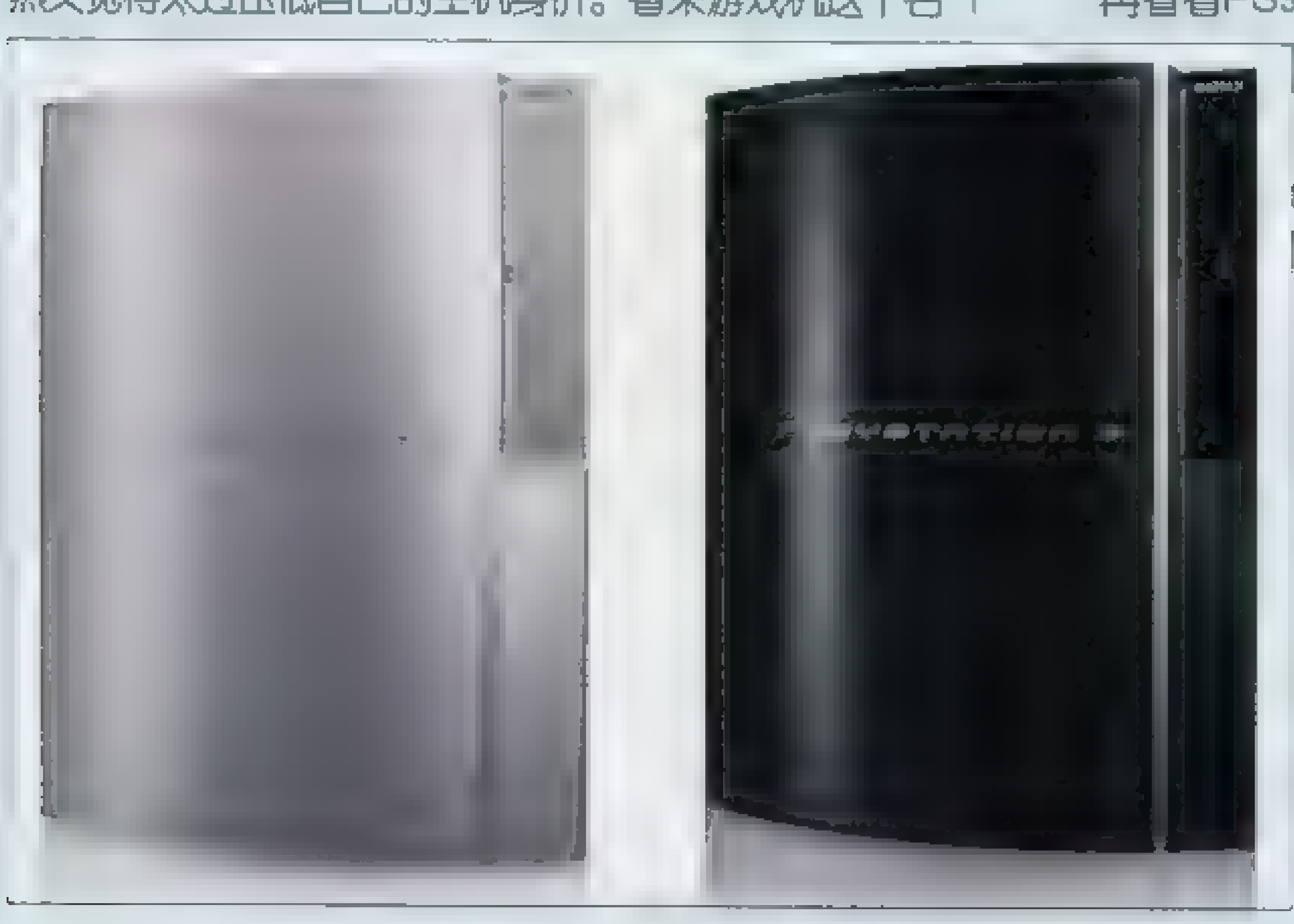
游戏机在被大家"嫌弃"

什么？你不相信我的话？你认为一届你最期待的次世代主机揭开面纱的大会中不可能没有这三个字？那你就好好听听他们说的吧。久多良木健将PS3定义为一台电脑娱乐的超级计算机。杰·爱拉德把Xbox 360比喻成家庭客厅中的娱乐中心。任氏虽没有谈及这些，可"革命"的造型从任何方面看也并不再像一台人们心目中的游戏机了。这是为什么？他们为什么避讳说自己做的硬件是个"游戏机"呢？为何"游戏机"这个名词会发展到这样的地步，发展到连生产它的厂商都想摆脱它的名字了呢？是啊，回想过去，小的时候在家长们的心中游戏机只是一个让我们无法好好学习的小玩具！在现今高科技和多元化，多功能的世界中，光用游戏机的名称叫显然又觉得太过压低自己的主机身价。看来游戏机这个名字真的是令很多人很是厌倦了。

在非游戏方面的疯狂扩展

PSP，大家肯定不会感到陌生，它可是现在的"香饽饽"啊！多少没有经济来源的玩家在日夜期盼能拥有它。可这个SONY的第一款"掌上游戏机"真的配叫"游戏机"吗？如果没有它那强大的多媒体功能，它还能不能如此热卖呢？而就算时至今日，PSP的玩家中应用媒体功能的人还是要多于游戏的人。他们炫耀他们那在超大屏幕上播放影片时的震撼，欣赏图片的爽快，期待摄像头的早日到来……可是这其中哪一样算得上是一个游戏机的功能呢？我想，还是把PSP定义为掌上娱乐电脑更符合久多良木健先生的初衷吧。而一个不常玩游戏的人也一定会把这个东东只当做是一台拥有游戏功能的MP4，而绝不会认为它是那个"板砖"GBA的对手看吧(^_^)。

看看Xbox 360，这台微软创造的新世代主机，最大的优势竟然是强大的网络功能？要知道，在现在这个只需交点钱就可以接入宽带的世界，谁会想去花钱买一个游戏机用来上网呢？当然，这项机能也有着未来的优势，我们也鼓励微软去努力尝试。不过，这跟游戏机真的有关吗？家庭娱乐中心，接入电脑……未来的游戏机真的已不再向原来那样，它们真的是太能干了。



再看看PS3，借助上次PS2成功推广了DVD的经验，索尼又开始借助PS3来完成SONY的BD之梦了。猛地一看，PS3好像在别的方面并没有那么多元，可PLAY ONLINE、新的EYE TOY都已蓄势待发……插一句题外话。数到这里，身为一个被人们总是当做"笑柄"的世嘉FAN来说，我现在倒是反而觉得世嘉的退出真的是很正确呀！如果他们再参加这场"战争"，如果他们还坚信着那些"核心玩家"会给他们带来好运，那么他们一定会输得血本无归……

说了这么多，我的口吻好似是一直在指责现在的硬件商们不用心他们的主要事业而在其他方面发展。可是现实中，他们这样做还是对玩家相当有利的。他们让玩家只买了一部游戏机后可以有更多的发展空间。可是，我想任何一个玩龄超过十年的玩家来说，看着现在的游戏机都会有一种"陌生"的感觉吧……

电视游戏玩家×电脑玩家

借助着这阵日本游戏制作公司的疯狂合并热潮，笔者在此也要力推一种言论，"电视与电脑游戏玩家的融合"。是的，既然久多良木健和杰·爱拉德先生都把他们的新主机定义为超级计算机式的产品，那咱们广大电视游戏玩家自然就该改名叫做"电脑玩家"了。回首过去一段时间，电子游戏玩家总是与一些电脑玩家格格不入，他们经常夸耀自己一方的强大，针对对方的弱势猛攻。可随着微软的加入，一下子拉近了双方距离。欧美风格的游戏如巨浪般袭来，FPS、网络游戏这些电脑专属类型的游戏也不断地充斥到了电视游戏中来。不少游戏制作公司干脆做什么游戏都会在各机种和PC等多平台上推出，而那些原来高高在上的日本电子游戏公司也不再像原来那样对电脑游戏市场不理不睬，纷纷将不少压场大作多国语言化后，投入到电脑市场。

可见，现在电子游戏和电脑游戏已不再像七八年前那样派系分明，大家可以在现在大胆的放开设想未来。在不久的将来，也许电视游戏玩家真的会和电脑玩家"合并"。那将会是个什么样的景象呢？

"游戏机"这个词可能终有一天会退出历史的舞台，不过玩家们那颗游戏的心并不会因此而消失，从好的一方面来看，可能这种现象对于游戏业来说是一种进步吧。

互动信箱

互动通道

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到33557770 联通发送到93557770

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

读者意见是对编辑的最高指示！UCG期待着您的意见和建议！三条互动通道向您开放！也许下一个小意见就会让UCG令您更满意！UCG会因你而变……

7AB封面获得怎样评价？

江门 陈广昌：天空占了大约一半的版面，我觉得这个封面取景应该再往下拉一点，就能拍到接踵并肩的观众，以显E3的盛大和游戏迷的狂热。

盘锦 孟可为：只用照片就不够美观，应该用比较精美的矢量插图，画上E3的主题LOGO，感觉会比较时尚。

苏州 丁悦：感觉本期封面非常简洁，超赞！而且展馆的照片让我们有身临其境的感觉和一窥杂志内容的欲望！非常好。

levelup.cn serpent：蓝蓝的色调给人一种清新的感觉，不过SONY大LOGO的对焦有点问题，字体有点模糊，下面Intel广告上面的小字就不用特地做得那么清晰了，那样会使得照片的重点不够突出。

编：7AB的封面是E3展外景实拍照片，这在UCG封面史上是不多见的，读者们对此评价褒贬不一。一部分人认为封面很有新意且蔚蓝的色调带来了清凉感，而另一部分人则觉得封面的构图及选景很有问题，此外，照片有些模糊成了公认的缺点

7AB特稿的回音

石家庄 臧铉：特稿对失败的总结、分类很到位，较有参考性。但个人认为，对失败游戏的看法是见仁见智的，不宜过多评论。

江门 陈广昌：这种看标题就知道有争议性的特稿能撰写本身就是一个勇气！好在我除了对《格兰蒂亚2》颇有微辞外其他都是一面倒，我想能把这个专题把握到这个平衡，点到即止已经是相当不错了。

庆阳 孟凡奇：特稿做的很好，让玩家了解到了游戏界的一些"败笔"。希望能再做个有关一些让厂家一夜成名的游戏的介绍。

139**0770：**特稿觉得多余，对已成定局的事发表无关痛痒的评论可谓鸡肋。

编：由于本期特稿《败者的墓地》的观点鲜明、言辞犀利，因此引起了读者们的广泛关注。许多人认为作者的笔写出了自己的心声，觉得骂得精彩；而立场相反的另一部分人则认为作者的言辞有失偏颇，主观倾向过于明显，看了很"不爽"。总之，此特稿可说是本期杂志中最有争议性的话题之一

关于7AB攻略的反馈

贺州 封仁杰：攻略？攻略对我们这些三无人员是没有什么用处的。不过《荒野兵器4》的小说还蛮好看的，真希望多点这样的攻略，而不是局限于流程攻略。

上海 朱峰：本次攻略不再像以往那样单一了，几乎每篇攻略都有额外的剧情，使人在看攻略时也欣赏了游戏的故事。不像以前那样：游戏通关了，却不知道游戏在讲什么。

levelup.cn 真无双の乱舞：《贝里克物语》的攻略略显简单（成长率、个人"好食"等都无介绍），但是对于如此博大精深的游戏能在短期内赶制出来还是能理解的。

139**3772：**这期的《荒野兵器4》的确很不错，但是有一点令人很不爽，就是在小说里有错别字，正非常投入地阅读时突然冒出个错别字，让人立刻没有feel了。

编：一期刊完的《N×C 梦幻大决战》获得了读者们的一致好评，《贝里克物语》虽然也得到较高评价，但因时间因素未能全部登完且部分隐藏要素介绍不够详尽这两点则遭到了一些非议。《荒野兵器4》剧情小说堪称最有看点的部分，吸引了大多数人的眼球，但其中的错别字问题比较严重，看来小编们今后还要加大校对督察的力度。

本期改进

存在的问题 杂志内容安排过于泛泛，某些大作篇幅过少，看着很不过瘾。

改进的措施 在游戏旺季时，我们将对受瞩目较多的游戏扩充攻略页数，适当缩减低人气作品的篇幅，使杂志在内容安排上详略得当，重点突出。

7AB"E3专题DVD"意见汇总

广州 姚健：严重抗议小编的拍摄技术总是摇摇晃晃，看得一点都不舒服。下次E3时一定要让小编提前2天到美国调整时差，不然拍出来的画面总是充满"睡意"。

广州 陈嘉明：这次DVD的一大特色是小编在现场的live拍摄，很好啊。印象最深刻的是钢琴演奏《超级马里奥》的主题曲。至于不足的地方则是关于《王国之心2》的影像太少太短了，不是还公布了一段影像吗？

levelup.cn qilang01：个人对于DVD的最大不满就是没有一个从头放到尾的设置，看一段非要按下面的章节才能看下面的内容，连贯性被破坏得一点不剩，难道设计一个从头放到尾的方法就这么难吗？

编：这次的E3展主题DVD受到的批评意见居多。从读者们反映的问题来看，光盘中的某些部分存在着许多缺陷，诸如画面抖动，音质不佳及内容不连贯等……而且投诉意见中尤以"不能连续播放"这点为多，实在令我们汗颜。我们一定会吸取这次的失败教训并从中总结经验，力争在不久后的TGS展上为大家献上更加成熟的展会影像报道！

7AB E3展相关栏目读者点评

广州 姚健：本期的E3报道各栏目都做得很不错，让人惊叹游戏业的发展，看到新的主机和自己喜欢的游戏都是那么让人兴奋，觉得自己是世界上最幸福的玩家。可是回过头想一想，像我这样的平民百姓哪有能力去享受？只有当主机降到一个合理的价位，具有自己喜欢的游戏时，我才会去享受次世代的魅力。

levelup.cn sunfish0907：果然没有令我失望，海量的图片和大量的文字令我有一种置身于现场的感觉！同时又很羡慕小编们可以亲临现场！最后的《洛杉矶夜未眠》写得不错！尤其是底下的漫画，很搞笑的说，喜欢这种形式！但是也有缺点——开始的E3游戏索引设计的字有点小，看得很费劲，各大厂商的游戏介绍排版感觉有些乱，图和文字安排得不是很好。

编：对于本期的E3内容，读者们表示出来的关注点共有三个：1.即将到来的次世代软硬件狂潮；2.展台综述和试玩报告；3.多边形的E3游记。从目前读者们反映的评价来看，我们基本上满足了读者们的大多数需求及阅读欲，只是在部分内容的安置上有些失当，某些重点也不够突出，显得略有些杂乱无章。这些是我们今后在展会报道相关内容上要引以为戒的

UCG在读者眼中的不足

河北 沈计晨：Gamehalo小栏目的Logo也该换一换了！

重庆 张宇：攻略小说不够看，期待每期都有，或者有了好的作品就配合上小说，这样玩游戏得到的收获更多。

福鼎 潘德锦：关于"问题小卖部"，全国的读者有很多，不应该只有这么少的问题。

levelup.cn MoonAngel：在介绍一些游戏的时候，有时会出现一些比较"专业"的术语，不妨加以注释。

levelup.cn Claude："特快专递"！强烈要求增加"快递员"的数量，不能做大攻略的都放在里面，毕竟大家玩的比较多，不可能仅限几个大作。

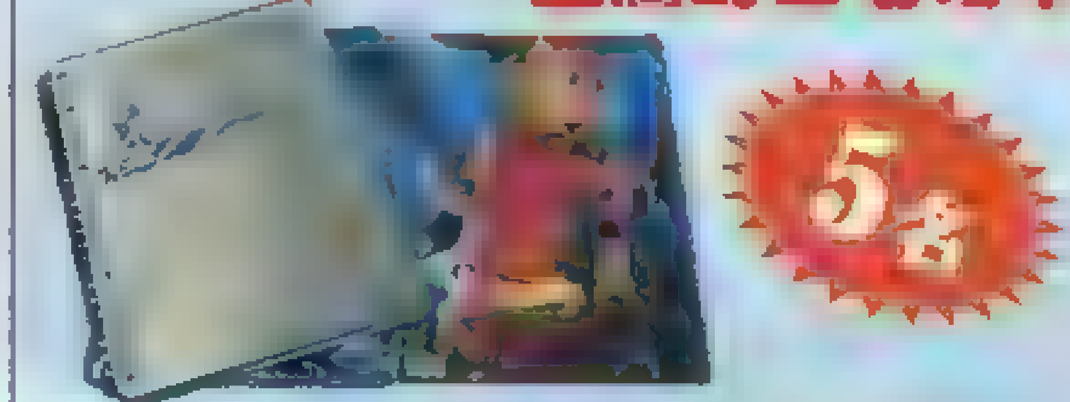
编：以上几位读者提出的意见都很具有代表性，我们一定会仔细研取并商榷出解决方案。同时，也请望大家能够继续给我们来信指出不足与缺陷。请您相信，您的每一封来信，都是引领UCG走向进步的阶梯！

本期为读者准备的礼物

小神游SP 1名



金属封面笔记本 5名



超Q版小编形象随意贴 随机2张/人



本期特别放送 100名



本期问题

1. 请您畅谈对本期封面的感受。
2. 特别企划《我的暑假》读后感觉如何？
3. 关于本期的攻略和研究，您在使用期间发现了什么问题？
4. 您还希望在"游戏立方"里看到什么？
5. 暑假作业特别版：本期Gamehalo的观后感。
6. 您觉得目前各栏目的顺序安排得是否合理？

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

7AB互动信箱送礼名单

获得SP的读者 陕西凤翔 李强

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	北京	吴 [illegible]	[illegible]	张 [illegible]	35****[illegible]0
[illegible]	[illegible]	上海	[illegible]	[illegible]	裴凡函	桂林	吴飞龙	武汉	张 [illegible]	135****3480
[illegible]	陈 [illegible]	武汉	[illegible]	[illegible]	[illegible]	北京	赵怀玉	武汉	张 [illegible]	35****7126
[illegible]	李 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	欧阳 [illegible]	武汉	肖 [illegible]	北京	张 [illegible]	136****7082
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	重庆	[illegible]	[illegible]	张 [illegible]	36****[illegible]04
北京	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	江苏	谢文龙	[illegible]	[illegible]	36****7557
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	田 [illegible]	上海	[illegible]	[illegible]	张 [illegible]	38****0[illegible]82
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	上海	[illegible]	36****3998
[illegible]	[illegible]	[illegible]	李 [illegible]	[illegible]	[illegible]	上海	[illegible]	[illegible]	[illegible]	13[illegible]****[illegible]20
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	唐 [illegible]	成都	[illegible]	[illegible]	[illegible]	137****1047
[illegible]	陈 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	湖南	杨 [illegible]	[illegible]	赵 [illegible]	138****5737
[illegible]	[illegible]	天津	[illegible]	北京	王 [illegible]	北京	杨 [illegible]	上海	[illegible]	[illegible]8****[illegible]560
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	王 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	****[illegible]10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	王 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	138****[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	王 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]****[illegible]
[illegible]	[illegible]	上海	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	139****[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	陈有为	139****1999
[illegible]	[illegible]	上海	[illegible]	[illegible]	吴 [illegible]	上海	张 [illegible]	上海	宋 [illegible]	39****[illegible]764

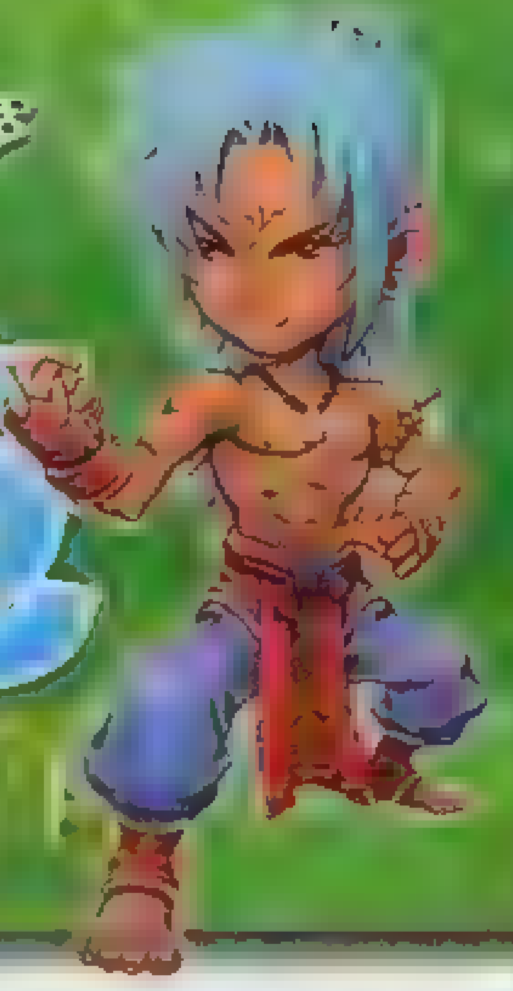
◆我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

◆请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址，邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

主持人：阿修罗

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



阿修罗的地狱传言

现在应该是暑假了吧？离开了学校以后对于放假时间就没了概念了。天气热的时候躲在家里吃点冷饮、玩点游戏、画点儿画，这样的感觉真是好惬意啊！喜欢我们这个栏目的朋友们千万不要浪费了大好时光啊，趁着暑假没事的时候赶快多画点作品投稿吧！阿修罗可是很迫切地想要看看各位的大作呢！哦呵呵呵呵！

▶很棒的新版威震天！动作、神情都很出色，身体上旧化效果也不错！看得出来作者在绘画方面比较有才，请好好珍惜这份宝贵的才能吧！

长春・SIX–V





▲作者的上色还是不错的，不过在人体结构上还要继续研究一下。另外一幅周瑜和小乔就是因为这个问题才没有能够入选哦！

重庆・冥蝶

成都・ELJULI



▲很精细的稿子，不过以封面的标准来要求的话还是差了那么一点。作者对于人物脸部的描绘技法还有待进一步加[illegible]

杭州・苍真



▲很棒的黑白稿，虽然没有色彩的辅助，但是画作本身已经表达出了那种所需要的独特气氛。



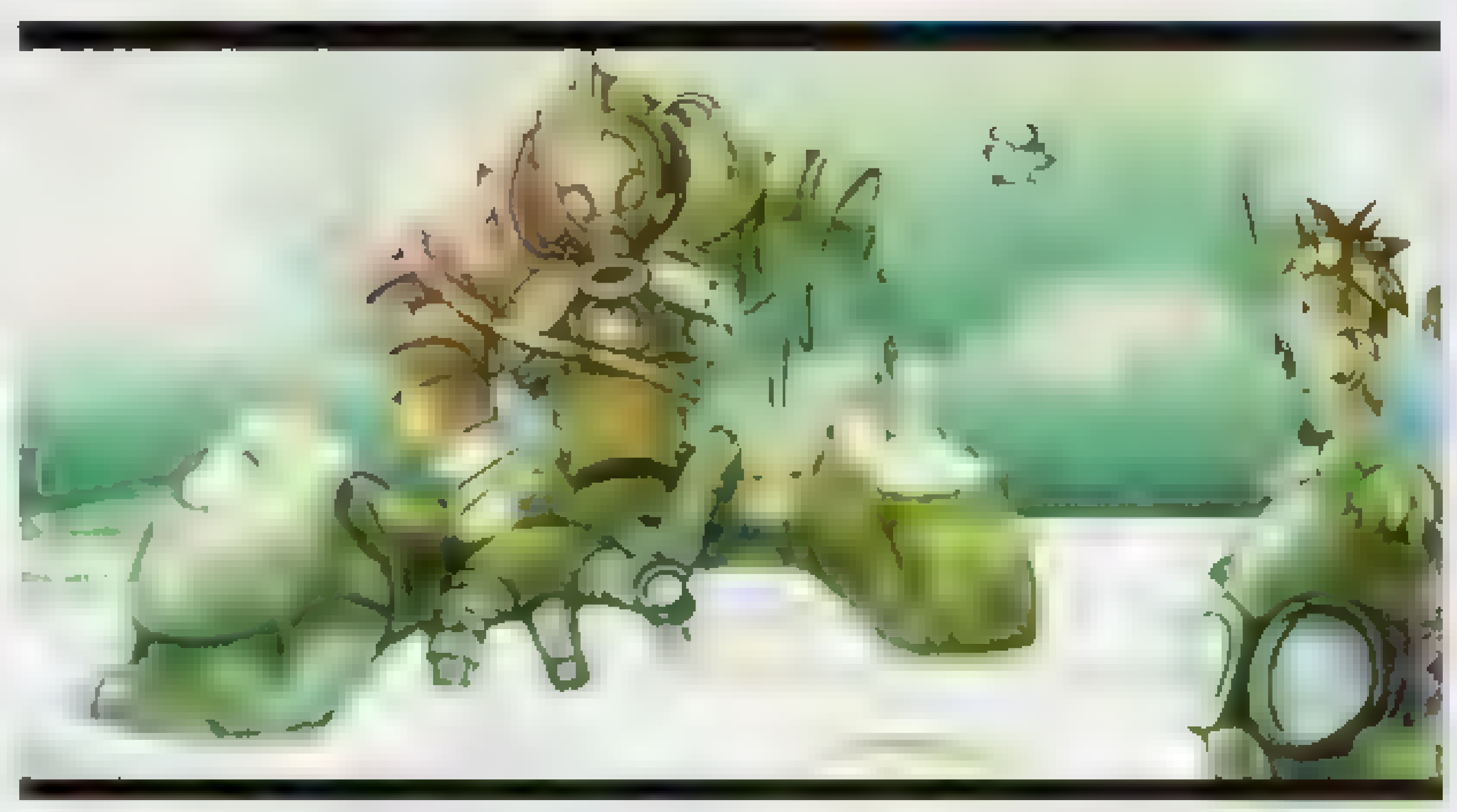
◀错了错了！抱着猪是不应该跳悬崖的！猪又不是母鸡，可不会滑翔啊……

南宁・领飞龙



▲这幅画给人的感觉很好，很清新。不过总体来说，这幅画还是太过简洁了，缺少一些细节的描绘。

重庆・蒲劲松



▲用了阿修罗很喜欢的色调，又是原创的作品，当然要向大家推荐咯！不过以后作者是不是能画一些和游戏关系更大点的作品呢？

南京・寂光



北京・透明人

▶和原画风格非常接近的一幅作品。如果我告诉大家《荒野大镖客》的原画是由安田朗先生负责的，不知道大家会不会觉得吃惊呢？

投稿须知　形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎[illegible]稿件，信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱[illegible]，稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



3DM www.plumbook.cn


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP Vol.20
全新扩版
现精彩热卖中
加量不加价!
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP Vol.20
暑期特别企划
献给GBA玩家的游戏大餐
全新改版
内文狂加32页
抽奖激增300名
赠
《火影忍者》护腕
赠
GBM原大纸模
Vol 20
赠
口袋光环
掌机王SP
第21期，224页精彩内容锐意制作中，8月1日全国上市
超值赠品
特别企划
盛夏避暑谈——游戏中的避暑胜地
东方武侠A·RPG大作:《天地之门》（PSP）
超人气动漫游戏攻略三连发:《火影忍者RPG 2》（NDS）、《死神BLEACH》（GBA）、《武器种族传说》（GBA）
另类卡片对战游戏:《甲虫王者》（GBA）
神秘礼品
赠
赠
火纹钥匙扣
赠
Vol.21

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您给读编往来作者

☆传说中的暑假综合症终于发作了！这期编辑部收到的读者来信数量锐减，看来大家都把劲留到抽奖上了。这个铁一般的事实直接导致了“读编往来”改版后的减页，只好算是为攻略作贡献吧、不过等到下期抽奖活动开始时，想必编辑部内就会变成信的海洋吧？



☆上期杂志的特别企划是《勋章的荣耀——<荣誉勋章>中的二战历史》，这篇与以往特企风格迥异的文章吸引了不少“二战迷”前来讨论。很多人都提出了自己的补充意见和心得感想，因为人数众多，在此就不一一列出了，向这些热心读者表示感谢！

☆有史以来最恐怖的暑假游戏浪潮预定下期袭来！《战国BASARA》、《第3次超级机器人大战α》、《影之心 新世界》、《零 刺青之声》……为了给大家带来高质量的攻略，下期杂志预定赠送攻略别册，保证在第一时间内为大家献上众多大作的优秀攻略！

☆《樱大战Ⅴ》是个不错的游戏，但就是没有中文版……不由得联想到6月7日微软的表态：Xbox 360主机游戏的中文化措施将比Xbox更为彻底，凡是由微软游戏工作室（MGS）开发的游戏都将会进行中文化！虽然《FF》之父坂口博信为Xbox 360开发的《蓝龙》和《失落的奥德赛》是否将推出中文版目前尚无法确定，但微软的这一大手笔已经令人备感欣慰了。进入次世代后，中国玩家势必将获得更多的实惠。

本期编辑部流行游戏

源氏	7人	阿迪、纱迦、沙罗、猫太、胜负师、GOUKI、阿修罗
铁拳5	5人	GOUKI、沙罗、卡伦、纱迦、SOUL
WE8LE	4人	GOUKI、沙罗、卡伦、D·S
高达 真雷险谭	3人	沙罗、邪魔天使、阿修罗
樱大战Ⅴ	3人	沙罗、卡伦、纱迦

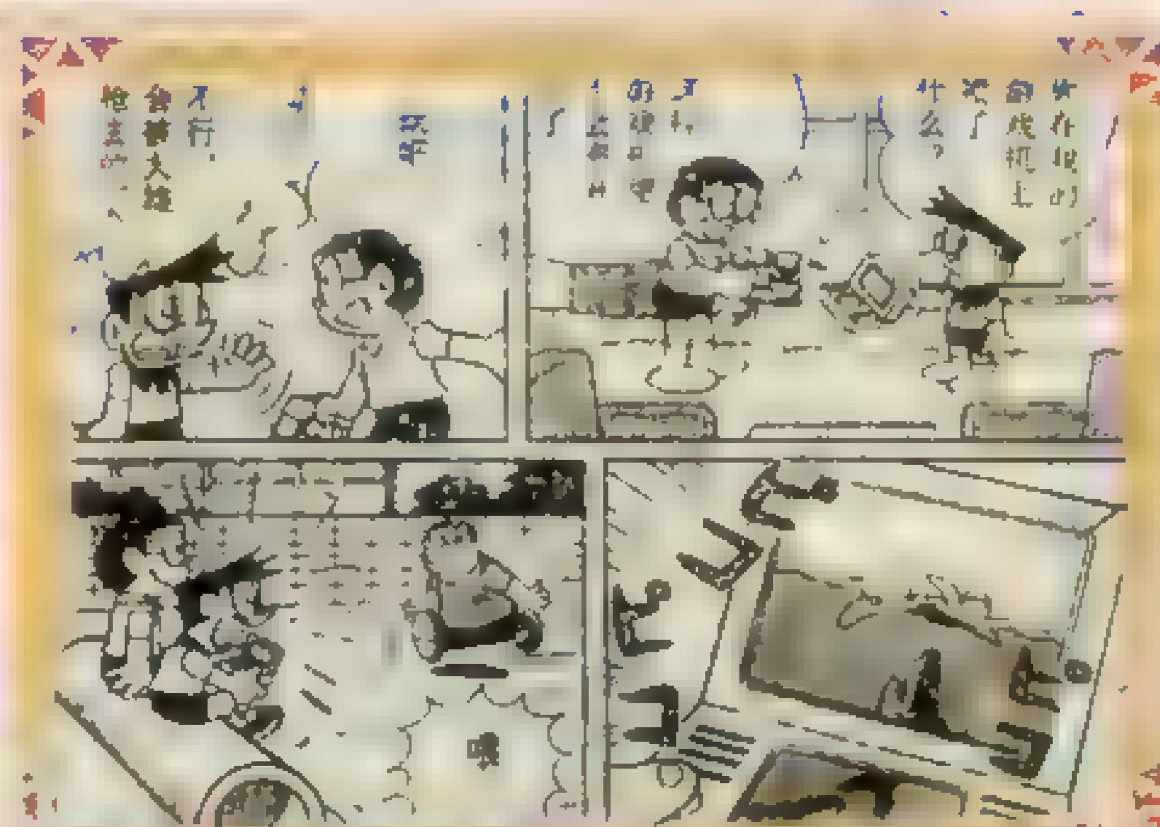
《源氏》不负众望，在编辑部里有7人上手、6人通关，令人刮目。本来流程短是《源氏》的一大缺点，但对于没有太多空闲时间的小编来说这反而成了优点，不然也不会有那么多人能够通关了。而流程相对较长的其他几款新作就没那么好的待遇了，像《樱大战Ⅴ》本来只有沙罗、卡伦为了工作而玩的，但后期时间太紧，所以也请来纱迦帮忙测试。至于《铁拳5》和《WE8LE》，那已经成为编辑部的神话了。

读编分享区

关于NDS的预言

[山西太原 小阴]转眼间，哆啦A梦已经35岁了。最近重温了家中那些古老而又陪伴我长大的《哆啦A梦》漫画，看着看着却发现了NDS的痕迹！没想到书中的物品这么快就成为现实了，什么时候能头戴飞行器四处去游玩呢？

藤子不二雄果然是神啊！这么多年前便已经料到了NDS的存在，厉害！不过能把这个秘密找出来的你，也很厉害啊！





本期的壁纸推荐

《侍魂》新作就要推出，老FANS不免欢欣鼓舞。为此我们专门选出了12张“《侍魂》系列”的壁纸，提供给大家下载。下载地址是：http://items.levelup.cn/lvupnpic/wp/ss.zip

下载完毕后可以看到一个名为ss.zip的压缩文件，解压之后就可以看到那12张壁纸了！

本月的宝物

家用游戏机上推出的恋爱游戏向来都有两大特点：一、必出限定版；二、限定版超豪华。这次《樱大战Ⅴ》的限定版就可以用豪华来形容，里面的内容有：特制PS2手柄、耳机、星组T恤、纽约华击团专用胸章、纽约华击团专用鼠标垫和一本名为《THE LITTLE LIP THEATER NEW YORK 1928》的小画册。

就个人看来，这个限定版里最吸引人的东西就是手柄和画册。画册主要以资料为主，不过也有好几张没见过的靓图。而手柄初看觉得很一般，没体现出游戏的特点，但实际试用以后，发现还算不错。这个手柄和以前HORI推出的那款连发手柄功能类似，追加了外接耳机的功能。不但安装简单，音质也可以接受。握在手中时感觉重量适中，左右摇杆手感优佳，只是LR四键按起来轻飘飘的。向FANS推荐！



栏目主持：纱迦&D·S

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～58期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第80～92期、总第95期、总第102期、总第105期、总第107～109期、总第117期、总第126～128期、总132期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。



■老编有令　限大家在一年内将此箱明信片全部回复给读者！

截稿前夕给读者回信，因为是挑灯夜战，所以纱迦已是昏昏欲睡，一不小心在十数封回信后署上了自己的真名。等到我反应过来时木已成舟，生米也炒成了扬州炒饭。大家最近如果收到自称UCG小编而署名却是一无名小卒的奇怪信件时，可千万要注意啊！（狂汗）

这次因为要做《源氏》攻略，纱迦没能完成回信指标，现正在全力补偿中。现在个人感觉明信片确实小了点儿，有好多想对读者说的话都写不下。看来下次再设计回信的明信片时要注意了。



众编中最接近于黄金圣斗士的某人在玩《樱大战Ⅴ 再见，吾爱》第一章时，遇到以下剧情：主人公和吉米尼一起逛街，来到了中央公园稍微休息一下，于是进入玩家观察女主角的事件。某编第一反应就是观察胸部，但被沙罗告知曰：看胸减好感度，应先看服装两次，再对话两次，可加两次好感度。结果某编照办之后经过良久仍不见事件结束，怒曰：

“这不是逼我看胸么！”

佛山读者：我想知道编辑部各位小编美编说的是什么方言？比如普通话、粤语……请务必回答，因为这关系到读者跟杂志的联系。

编辑部里的人来自祖国的大江南北，说各地方言的人都有。不过编辑部的惟一指定语言是普通话，让我们都用普通话来交流吧！

乳山 墨羽：小邪写来的明信片在班中亮相后，全班的UCG Fans呼啦一下围了过来，害得我双手护住明信片以免分尸（结果是我差点被分尸）。后来，有人提出想买，我执意不肯。他说我以后多送点烂稿子上去换明信片，再用明信片换钱，只当是“安慰”稿费。我说，行，但这张我不能卖。他问，为啥？我说，第一次总是美好的……（爆）后来，我又想，我干脆以每张五元的价格买入你们的明信片，再以十元卖出，那么不久后PSP、NDS就不再是梦想。到那时，PSP一下买两台，我玩一个，扔一个。哦活活活活……

好家伙，单凭YY就堕入到原力的黑暗面了……咳咳，身为UCG小编代表，一身凛然正气的D·S在这里很负责任地告诉你：想拿小编明信片去致富？白日做梦！我们堂堂七尺小编，怎能做此贪赃枉法之事！每张五元钱就想搞定？也忒小觑我们了！呃……我的意思是说，您能不能把价再开高些？（咽口水）

白冰：回想起两年前高考的情景，真是感慨万千。过来人才知道，原来高中的时光才是最美好的，高中时的朋友才是最真诚的，高中时的日子才是最轻松的，尽管当时我都不屑一顾。E3展结束好长时间了，不过像这次这样认真地看全面的展会报道还是第一次。说多边形同学都倒出时差来了，我也深有同感阿，不过不是因为出国，是因为考试复习。这几天我每天晚上8点钟开始学习，基本上学到凌晨三四点还不困，第二天早上12点再起床。每天是人家睡觉我学习，人家学习我睡觉，郁闷啊！

说到通宵熬夜工作（或学习），我是不赞成的。以小编为例，假设当天通宵，第二天定然没精神、想睡觉。如果睡觉的话，那只是把工作时间从白天移到了晚上而已，完全没必要。如果强打精神继续工作的话，那么工作效率定然不高，而且出错率大增。所以奉劝大家不到万不得已的时候，最好不要通宵熬夜，宁可少睡也不能不睡。

杭州 陈琪琪：先向各位小编问好。最近我们班常常看我霸王书的同学说要去买UCG了，我还以为太阳要从西边出来了。原来他是看上这次抽奖了，相信这种人还有很多。这样一来很快就会把书给买光了，让我们这些真正的“UCG饭”买不到书。在上次的抽奖活动中我就少买了两本。强烈谴责那些平时看霸王书、有好处就捞的假读者。

遇到这种情况的话，可以先和平时关系好的书商打声招呼。如果实在买不到的话，可以尝试一下邮购。邮购信息就在本栏目内。

天津 林无双：我想问个问题：第132期“读编往来”里的四格漫画“恐‘纱’症”是真事吗？如果是真的，那么请允许我代表广大的WE Fans向我们“UCG第一才子”（自封）卡伦大人致以最深的同情以及最沉痛的哀悼。看来被我们“无双众”敬若神明的总帅大人也并不是人见人爱的啊！呵呵。

我以当事人的身分告诉你——故事是真的，不过比分是假的。“读编往来”里的四格漫画都是取材于真人真事的，这期也不例外。

彭州 jyo2331670：最近一件事让我相当郁闷，就是我班一个家里很有钱的MM换了一个诺基亚的手机，里面还预置一款《分裂细胞》！她居然玩都不玩，靠！简直是暴殄天物啊！而我这等穷人只好看着流口水啊……

拜托！身为游戏玩家、身边有着这样一个MM居然还不趁机以“免费指导”为名上前大献殷勤，简直是暴殄天物啊！连我这等局外人看着都替你着急啊……

长春 138XXXX2690：《源氏》读盘超长，使我怀疑新买没多久的机器光头有问题。

《源氏》的读盘很快啊，一定是D版惹的祸。事实上我们经常收到一些读者的投诉，说某某游戏读盘太慢、某某游戏经常死机等等，其实这都是D版的错。有问题（非游戏中的BUG）的正版游戏碟目前只听说过《星之海洋3》。

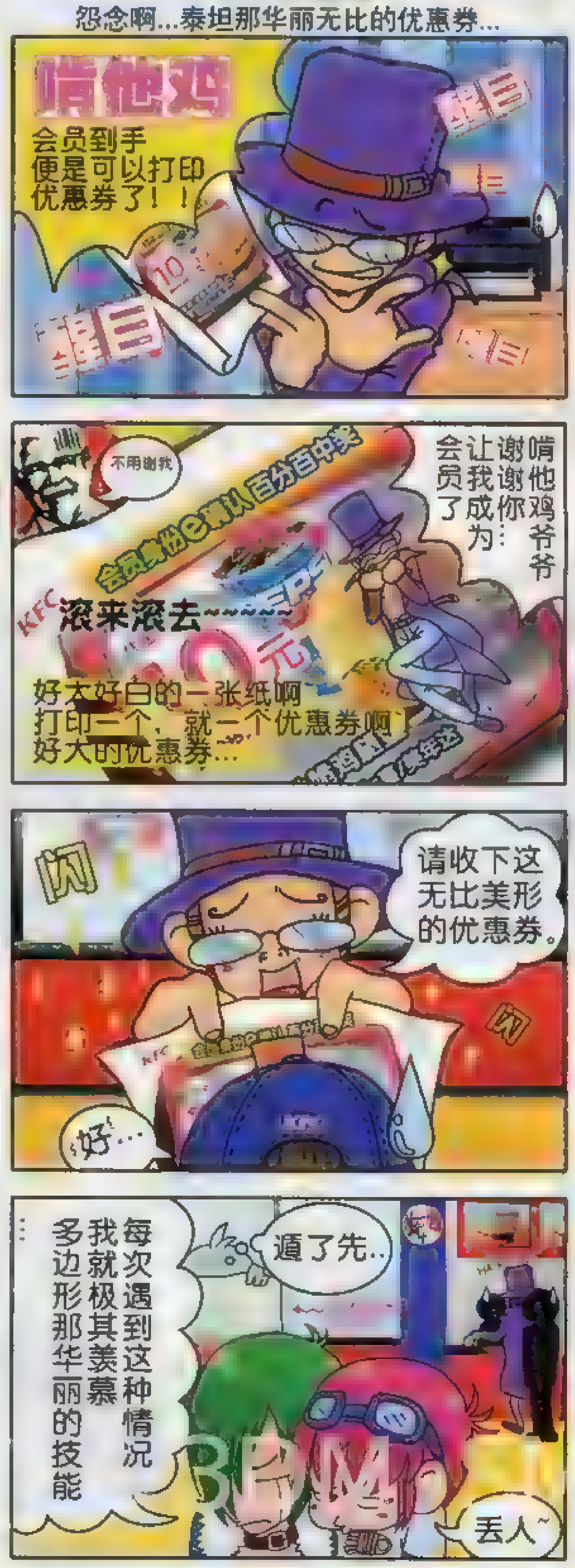
丹东 小明：杂志再改版的话，我希望能把杂志名简化，就三个字母：U、C、G。“实用技术”这个词在一些农业书刊上的使用率比较高，虽然听起来很专业，但还是让人联想起“某某蔬菜种植实用技术”，听起来总觉得不太爽。

以前就有读者提过了，当时他建议将杂志名改为“游戏”，就两个字，简单明了。这个名字令在下当时尚涉世不深的心灵受到了极大的冲击和震撼。但可惜国家对这方面的管理极为严格，改名之举实在是不太可能啊！再说，子不嫌母丑，儿不嫌家贫，哪有读者挑剔杂志名字不好的……（众读者怒曰：你当编辑当糊涂了，你说我们之中到底谁是上帝？还不快快倒下让我等狂扁之！）

KFC优惠券

绘：大魔王

怨念啊...泰坦那华丽无比的优惠券...



史上最烂游戏跟踪报道

韶关 130XXXX1456：看了第132期的《死亡火枪》的评测报告，让人对该游戏更好奇，有机会的话弄来作成影像放在Gamehalo里吧！

上期的《死亡火枪》评测报道颇受关注，很多读者都提出了类似的要求。这一事实也从侧面肯定了芙蓉姐姐这一深刻的社会现象。不过《死亡火枪》只是日本媒体评出的最烂游戏，而这款游戏却没有在欧美推出。为此纱迦特地去美国权威游戏网站GAMESPOT搜寻了一下，结果意外地发现：评分最低的TV GAME是《龙珠Z:Ultimate Battle 22》。



▲2003年的PS游戏——光是这点就已经够吓人了。

这款游戏是Bandal于2003年3月25日在PS上推出的，Gamespot对它的评分是1.2分（满分为10分）。除了看在原著的分上给购买度打了2分以外，其他几项如游戏性、画面、音乐等等全给了最低的1分。据说该作本为PS2游戏，只是做着做着发现：如果说它是PS2游戏的话实在无法向玩家交差，于是改为PS游戏。可惜最后做出来的游戏画面在PS里也算差劲的。



▲《重装机兵传说》的复活方式极为BT。先由博士将尸体拖回基地，然后用高压电来电尸体。更BT的是，有时电一两下还醒不了，所以要一直电，电到醒为止。

手感好的游戏没有《源氏》画面好，画面好的游戏没有《源氏》手感好。

——舟山的鱼庆洋读者的这句点评可谓相当精辟，至于是褒是贬，就看大家的理解了。

《源氏》，缘来是你！

——本作若出中文版，这位贵阳读者的话可作广告语。

只要见过《重装机兵传说》的复活方式，那就不会说这游戏差。

虽然still读者只说了这一句话，却成功地勾起了没玩过这个游戏的小编们的好奇心。





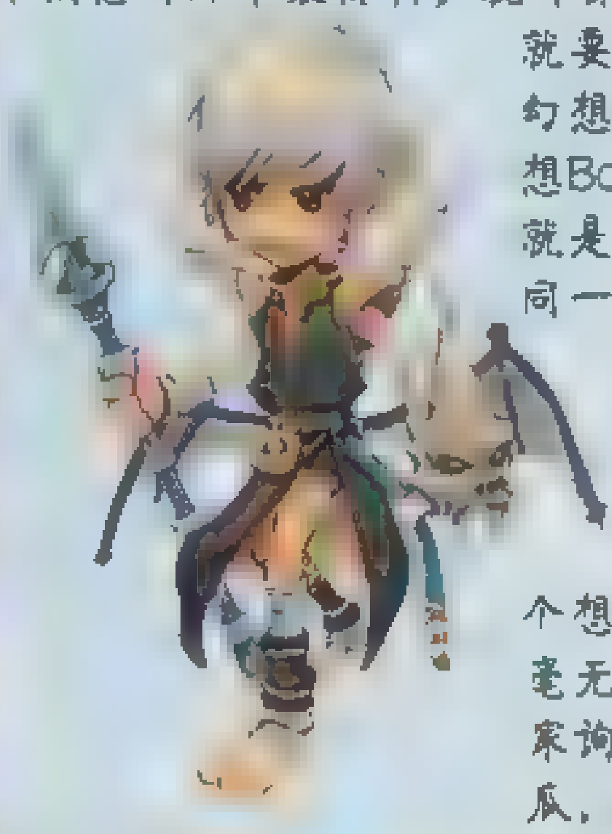
小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



邪魔天使





▲希望他们能给我们带来新的奇迹。

◆最近对小邪而言最有震撼性的新闻应该就是维埃里加入AC米兰，当时听到这个消息时那个震惊啊，就好像听到第二天就要发售《最终幻想XII》一样。想想Bobo最希望的就是和Pippo在同一队中共同踢球，现在他们的愿望就快实现了，真心祝福他们能取得好的成绩。

◆当小邪我听到伦敦遭到恐怖袭击的时候第一个想到的就是身在伦敦的同学，但当我发Email之后却毫无讯息，让我急得像热锅上的蚂蚁，连忙打电话去她家询问，结果那家伙已放假回国在家悠闲地吃着冰镇西瓜，顿时无语…… (–_–b)

◆《Joey》的第一季结束了，对里面的经纪人彻底无语，期待第二季！

SOUL





▲随着PSP的流行，今后几年记忆棒一定会持续成为畅销品。

■PSP的个人软件最近真是发展得疯了。(见本期"游戏立方")每天都有新东西出现，不敢想像再过半年PSP的个人软件会发展成什么样子。(\^o^/)

■动感地带在本地推出了充值送电影票的好事，充150元送4张电影票啊，真是好事。于是SOUL和GOUKI一人出50元让多边形去充值，结果多边形一查，原来这150元话费要分11个月返还，前10个月每个月5元，最后一个月100元……看来这事果然没那么便宜。(→_→)

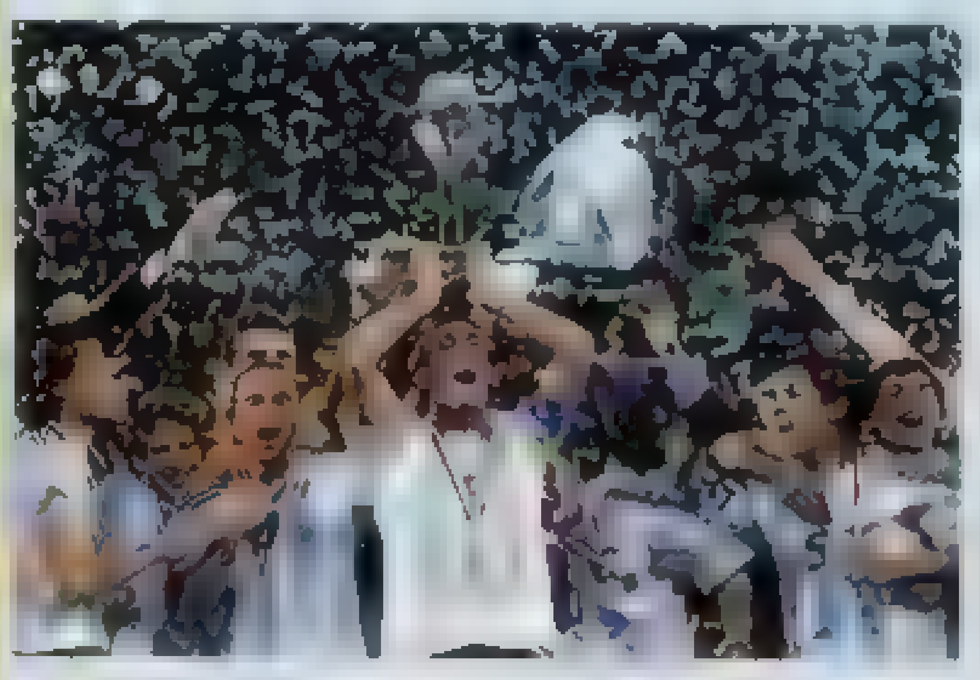
■这个月搬家……整理家当的过程中，又毅然抛弃了无数垃圾，而且中途还看起了大学时的日记……五年多前写的日记了，自己却是第一次拿出来看。

GOUKI



◆上期曾抱怨说《世界大战》要延期到7月8号，结果……最新的消息是8月25日！对此已经无语了。衷心希望那个七什么剑不要占着茅坑不拉屎，起码能有一个拿得出手的成绩才对得起这黄金暑期档。

◆全国四处闹水灾，过去一个月下的几场雨是迄今为止在这儿我见过的最大的雨。不是"下雨"，简直比宿舍淋浴的水量还大，赶得上泼水节了。

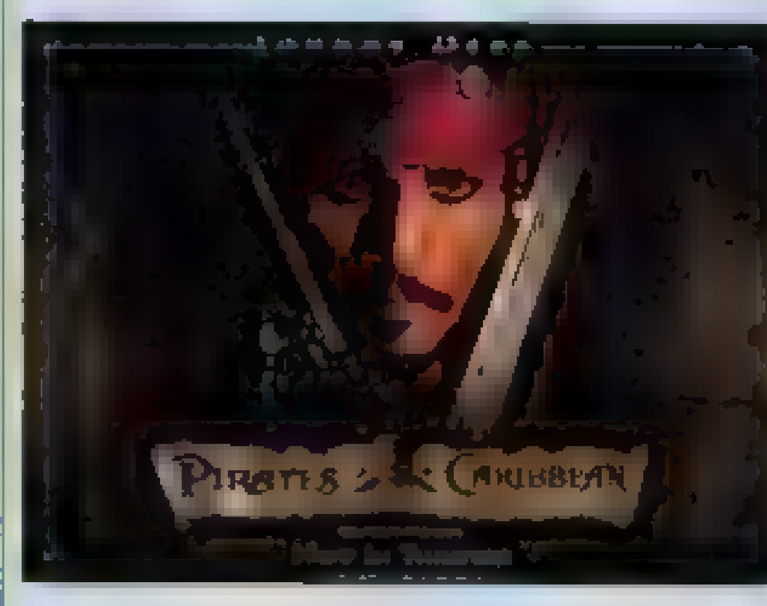


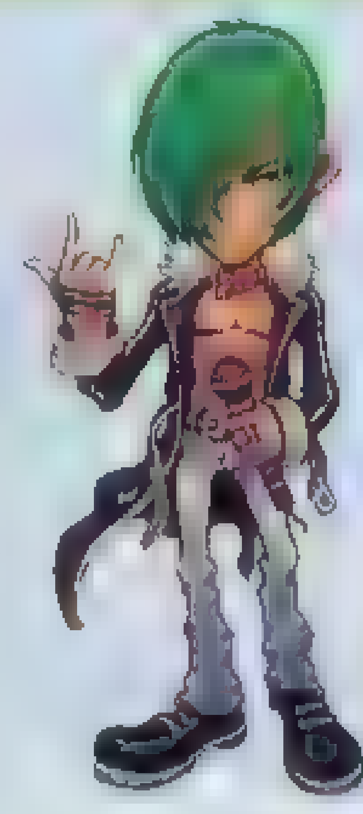
◆《史密斯夫妇》的素质真的只能算是一般，也许是期望过高的缘故。但精彩的镜头也的确全都在预告片里了……预告片的确是一门学问啊。

◆和《VF》一样，用摇杆玩《铁拳》一开始还真有点不习惯，慢慢适应，慢慢适应。听说《铁拳5.1》马杜克的性能有所改变，但转念一想也不知何年何月才玩得到《铁拳5.1》，还是珍惜眼前吧。

◆Te amo,Argentina!

D·S





〓在七月份里过生日的朋友似乎特别多——包括我自己，每天都要掐指算算该是哪个朋友的阴历或阳历生日到了，然后打电话过去问候。也许，出生日相近的人，在情趣和性格上也都有共同之处吧。

〓被某人如是恐吓道："别人欺负你，我要在第一时间站出来和别人一起欺负你。你开心，我就要让你不开心；你不开心，我要让你更不开心。"唉，我还真不敢奢求有人能关心我到这种地步……T_T

〓《王国之心2》已从迪斯尼处正式获得《加勒比海盗》的授权，约翰尼·德普将以影片中的船长形象在游戏中登场。看来，明年除了《加勒比海盗2 死者的胸膛》之外又多了一个惊喜。

萧坦



◇在网上遇到一位现居香港的电玩界的朋友，他自称是《FF XII》的测试员之一。据他透露，《FF XII》的战斗方式比起去年E3的版本来有所改动，但大体仍然保持了当初公布的系统（现在叫AOB）。他说当前官网上对战斗系统的介绍很快会更新，AOB有了更体贴玩家、更强调策略以及降低操作复杂度的变化，对《FF X》的战斗系统是一次彻底的颠覆。我问及更多细节时，他说：They'd kill me in some Japanese way (you know) if I tell you more.本条消息仅供参考。



◇前天读迟子建近作《世界上所有的夜晚》感触很深，失眠了半个晚上。人生真是命运多变，老百姓活得不容易。魔术师的死、乌塘的矿难、清流和云领……历历在目。

◇levelup.cn主页上线测试，欢迎继续去提意见，内容方面levelup欢迎攻略、新闻投稿，网站也准备了不少特色内容，会逐步出台。另外，胜泰二人组又开始了新一轮的忙碌，目标指向本月底……

沙罗



令人担心的事情终于发生了：通过近一个月以来的观察，已经可以确定，自己患上了假睡和早醒的毛病……这算是职业病吧……然而，每天沉浸在《樱大战V》的世界……不！被淹没在选项题海中，却使这两个毛病犯得更加勤快了——深夜躺下后，辗转反侧时总会有《樱大战V》中的某几首曲子在耳边回荡……是不是该考虑去买一瓶安定片，偶尔吃上一片呢……（泪）

《梦幻模拟战III》即将于9月底推出PS2复刻版。据说复刻版系统和大致内容与SS版相同，那么……变化还剩下多少呢？若能够增加新的路线，那就最好了。

卡伦



◆由于攻略任务的原因，最近的其他娱乐活动几乎完全陷入了停滞状态。小说、影视、足球……一切的一切在这一两个月中大概都要与我无缘了……算了，卡伦自认为也是个能苦中作乐的人，就让我华丽地将所有的热情都投入到要做攻略的那些游戏中，并催眠自己说这一定是历史上最好的游戏吧！



■世界上什么生物最讨厌？小强，一定就是小强！在以前所住的都市里，卡伦几乎一年都见不到小强一次，就算有也是小得可怜的那种，而在这里……和火柴棒长度类似的小强却时常出现在我的视线中。如果有可能的话，真希望永远不要和这些家伙打交道……

www.ptpmbook.cn

多边形



○在泰坦的推荐下抽空翻了翻《量子力学》一书。坦言之，以多边形的知识是无法读懂全书的，但是囫囵吞枣一番之后，对于微观物理世界有了一点点了解。但是就是这“一点点了解”已经足够推翻以前所学到的宏观物理知识。

△接着上面的说，在宏观物理世界中，一个物体不会因为你是否在观察它而发生任何变化，但是在微观物理世界中，却截然反之。打个不恰当的比方，一台PS2，当你盯着它看的时候它还是PS2，当你的视线转移开的时候，这个PS2就有可能变成PS3了。

□微观物理世界中另一个有趣的现象叫做“隧道效应”，也叫“势垒穿透”。比方说，你现在如果在地面上跳一下，不幸你身体所有的粒子同时发生“隧道效应”，那么你将有可能直接跳到太阳身边……

×不过你可以放心，上面提到的事件，在宏观物理世界里发生的概率无限接近于零。有兴趣的读者可以去网上搜索一篇叫《量子物理史话》的文章来看看，真的很有趣。也许，它对你的人生观都会产生影响……

[illegible]



◎自从某人上月到来之后，鄙人的体重竟然在一个月内猛增6斤，这……虽然生活是安逸了点儿，可是也太夸张了吧。

◎这里的天空十分美丽，也因此养成了爱看着天空发呆的情况，时常会一人傻傻地坐在窗前发愣，被某人取笑说患有“老年痴呆症”，汗……偶老了么？

◎上个礼拜去佛山探望了一下父母，接受了一番思想教育，且被勒令于明年年底前解决自己的终身大事。天下为人父母的，大概在这方面，或多或少都有些相似的固执吧。

◎家里的银狐又生下一窝小的，前面的那一窝也快要到“婚育年龄”了，这样下去，家里的银狐迟早会泛滥成灾，不得不感叹一下耗子的生殖能力。

◎这两天有一个极好的朋友要离开，略有伤心之余，也祝愿他此行能够一帆风顺，但愿下次再见时，会长胖一些，呵呵！

猫太



▲感谢evelup cn的濑濑网友送猫猫这张可爱的画，我很喜欢这种清爽的风格哦！



◎谁能告诉我哪里有棒球帽卖……好喜欢帽上那特别长的“舌头”。

◎相信《索尼克冲刺》将是2D《索尼克》的突破性作品，无论爽快度和可玩度都应该十分高，猫猫向大家保证！

◎下一期是《影之心 新世界》，后一期是《召唤之夜外传》，这两款游戏都将会由猫猫担任攻略写手，希望大家能提出各种写作的意见哦！

◎大家都应该放暑假了吧！真的十分感谢在这么炎热的天气下还支持我们哦！如果可以点播一首歌送给大家的话，我会选择安室奈美惠的《All for you》。

[illegible]



1.每个人在每一阶段的生活中总会有气闷和烦躁的阶段。如何去自我调整，这是一个很重要的问题。不知道大家有没有什么独门排忧秘诀呢？



2.一位同事的岳父因癌症过世，希望他节哀。人的生老病死真的只是一瞬间的事情，你还不明白为什么时，他就已经倒下了。同时，我得知母亲的妹妹也患上了癌症。看着母亲强作欢颜的样子，我心里不禁一阵心酸。以后一定要多陪陪她。

★门迭塔终于在米德尔斯堡恢复了训练，在8月份开战的英超联赛，我终于又能够看到他了。在他离开的235天的时光里，我心有所失。

[illegible]

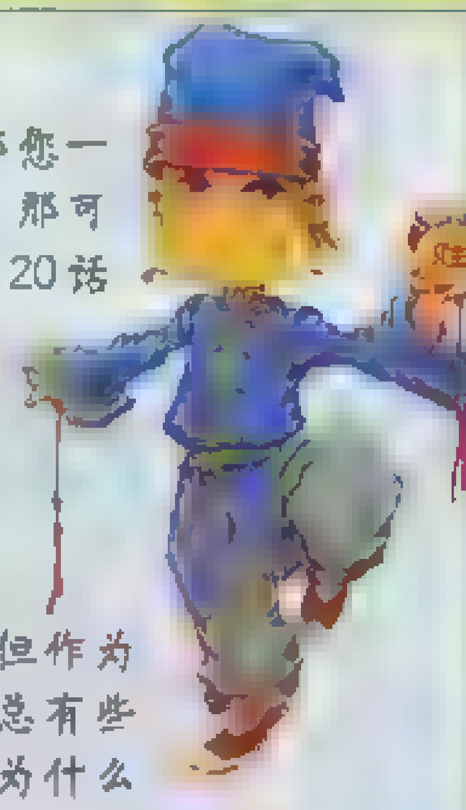


★7月7日晚在英国游戏网站找资料的时候看到所有网站上都写着“由于伦敦发生的惨剧，今日停止更新”，这才知道有大事发生了。还好在伦敦的同学已经回国。说起来最近老泡在游戏新闻中，这样的大事居然也是通过游戏网站才知道，似乎真有点脱离社会了。

★有时真想拿起编辑部的那套罗技方向盘练一练“漂移”。记得大一的时候有一段时间最喜欢的就是赛车游戏，经常玩到夜里两三点，当时最想要的就是一套可以900度旋转的方向盘，可惜现在有了条件却没时间玩了。

★一位过去关系很密切的朋友过一段时间就要过来了，几年不见，她应该已经不是我印象中的样子了吧，不知道到时候见面会是怎样的情形呢？

胜负师



Ⅰ《OZ》RP测试：如果你在三周目内出现第20话，那您一定是一位“善长仁翁”；如果五周目以上还没出现第20话，那可能需要多关注一下慈善事业了！（胜负师RP一般，可恶的20话于四周目出现）

Ⅱ据统计，美国人近15年来，用于减肥方面的消费上涨了近乎900%，每年可达365亿美元，平均一天1亿！平日不注意运动的玩家可要注意了。

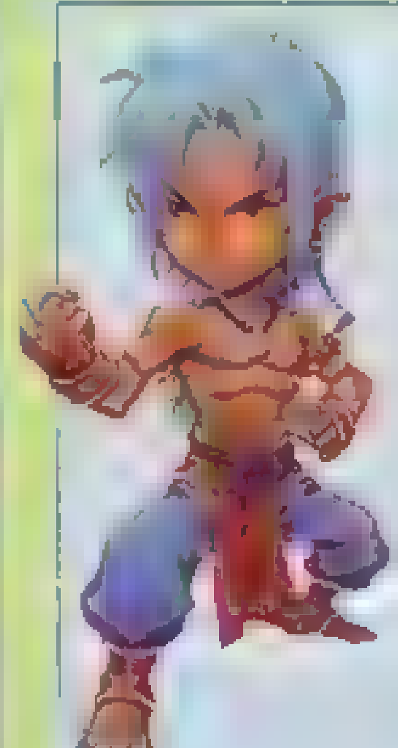


Ⅲ专管印务的肖哥平日话不多，但作为一个“过来人”却总有些金玉良言。他说：“为什么年轻人总是对感情的事十分计较？那是因为当你觉得自己付出很多时，那就会开始患得患失……”是啊，在感情的世界里，只知付出不求回报是一种圣人的境界，不是凡夫俗子可以领悟的。

Ⅳ现在看浦泽直树的《MONSTER》可能有点晚，但它给人的震撼却没有因时间而减退。另外，本作书名的港式翻译挺不错——《魔剎》。（音译＋意译？）

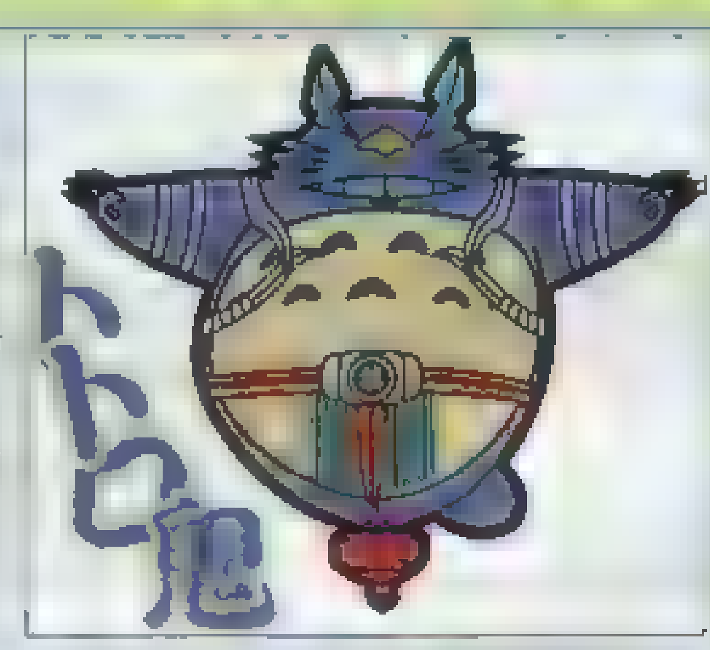
Ⅴ《铁拳5》修炼暂停，至少要忙过7月下旬才能重新开始。希望这次能给各位游戏人更多的惊喜。

阿修罗



对于“机战犯”来说，最痛苦的事莫过于眼看就要发售的新作突然宣布延期。这件事偏偏发生了……

时隔多年，新的超人麦克斯终于又从M78星云回来了！マキシウムカノン！



▲很容易和轰鬼的发音搞混的邻鬼……

外面天气太热，整天窝在家里吹空调，很有可能突然就会发现自己感冒了。放暑假的诸位千万要注意自己的身体啊！要不然等《机战》出了自己先病了！

[illegible]



☆检察视力时突然发现视力居然有所恢复，不由大喜。晚上告诉朋友，却被她取笑：“是老花眼和近视眼中和了吧？”无语……

☆某日午休时收到一条陌生人发来的短信：“你这人怎么回事，这么久都不和我联系！再这样下去，咱们就恩断义绝！”吓得我够呛，赶快回复了一条。结果须臾间又收到一条短信：你已定制了XXX短信服务……请允许我使用一下中指。



▲送张圣诞图给大家降降温。

☆弄到了《荒野兵器4》的OST，发现音乐真不赖！不少曲子在游戏中只有一次机会能够听到，而且很短，但单独听的时候却发现竟然如此好听！在此推荐《Friends Who Watch Your Back》这首曲子，已经不记得它是在哪段剧情中出现的了……

游戏立方 GAME³

Vol:084

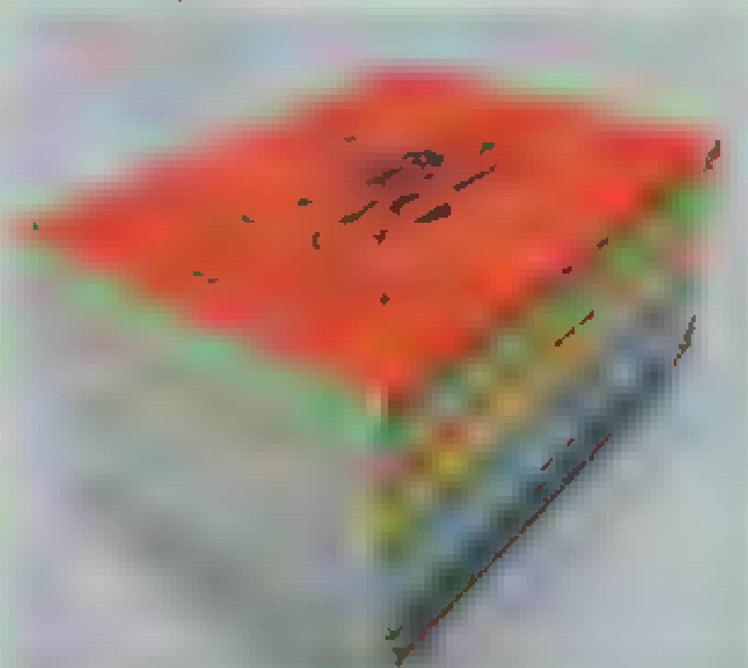
栏目主持：多边形 E-mail: Game3@ucg.com.cn

热，热啊！最近的高温天气一定让不少人心烦，好在近期有大量新作，躲在家避暑打机倒是不错的选择。咱们言归正传，经历了上次的改版之后，还没有得到太多的反馈意见，无论对版式还是内容，都希望各位读者发表自己的观点，以帮助立方不断进步。本期立方的内容方面，除了各经典板块均有丰富内容之外，还有北通方向盘的评测和PSP上的各种模拟器简介，应该都是很多玩家感兴趣的内容，对这些内容有什么看法，同样欢迎来信交流。

多边共享区

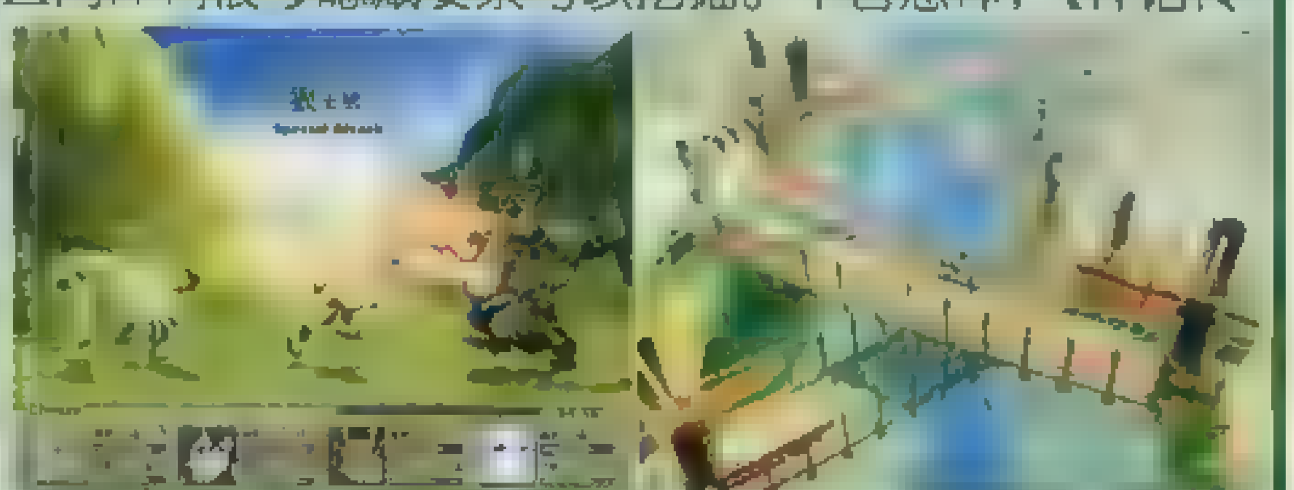
ENTER THE GAME

14厘米厚的游戏剧本！



14厘米厚的游戏剧本？是的，当《神话传说》的开发人员把多达15本的《神话传说》剧本叠在一起时，总厚度高达14cm……本作的剧本容量是以往一般的"《传说》系列"游戏的2倍，而游戏中所录制的语音也长达约15个小时！这么长的语音，光是录制工作就用了约2个月时间！

不过14厘米厚的《神话传说》剧本并不是全部，《神话传说》剧本包括"主剧情"以及"角色冒险"两部分，14cm只不过是"主剧情"而已。而且，"角色冒险"部分的剧本容量和"主剧情"部分是不相上下的！"角色冒险"部分剧情设定在主剧情结束之后，当中不但有新的角色登场，而且同样有很多隐藏要素可以挖掘。不管怎样，《神话传说》绝对是Namco的诚意之作，任何《传说》的FANS和非FANS都不应该错过。



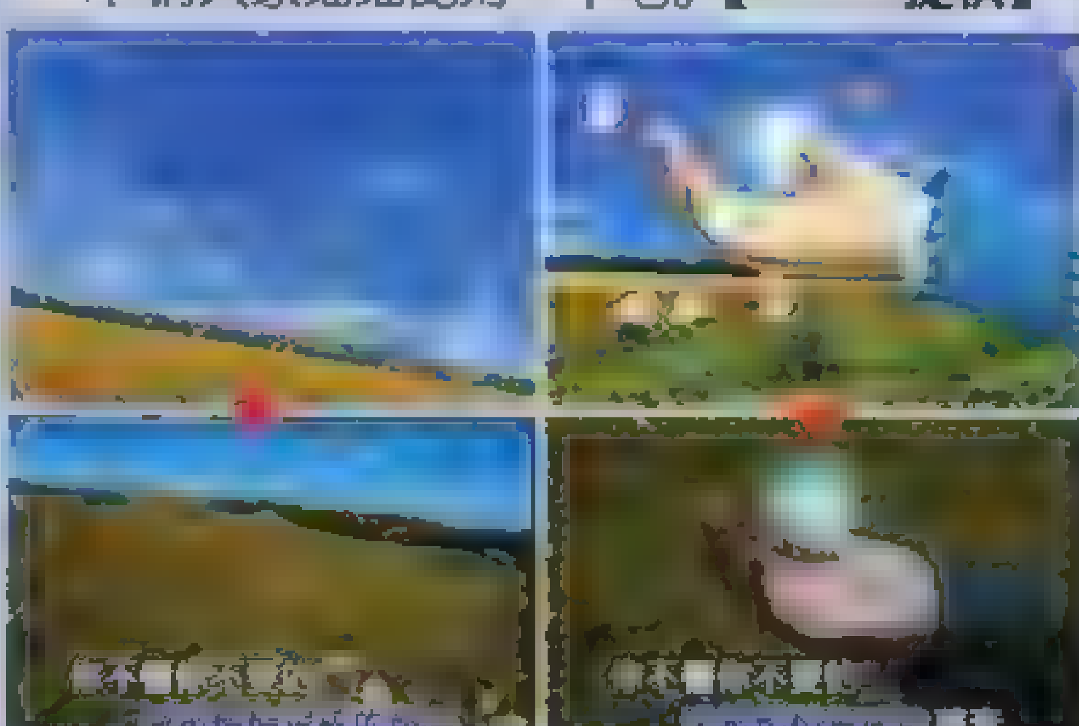
【SOUL 提供】

CG也可以COS？

以下是王力宏的MV《流泪手心》中的几个片断，同《FFⅧ》CG中的某些场景实在是惊人地相似……呃，莫非他也是"《最终幻想》系列"的FAN？请大家细细比对一下吧。【D·S 提供】

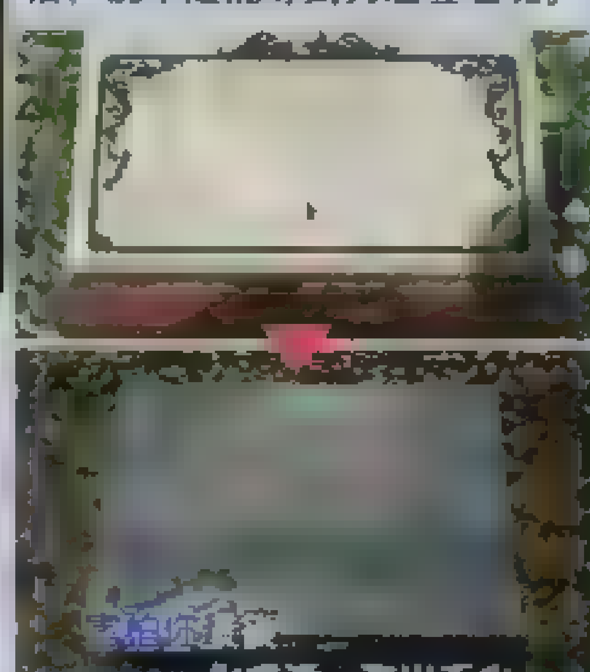


▲看来莉诺雅如果晚走一会儿的话，说不定能等到力宏签名呢。



▲片头CG中这句"You' l find me……"好经典。看来果然是皇天不负有心人，终于被我们的LeeHom给find到了。

▲花瓣在莉诺雅手中会变成羽毛，而在这里却变成了……唉，果真是南桔北枳啊！



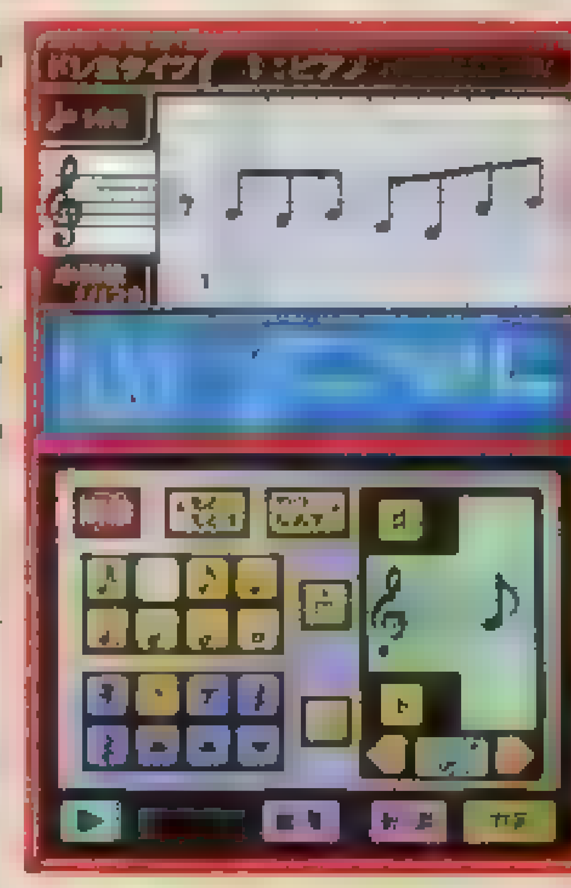
▶Raine原本整洁朴素的墓碑铭文在MV里增添出的这许多文字莫非是……传说中的版权么？

兄弟们自己的乐队？



大家或多或少都知道一些关于NDS游戏《大合奏！兄弟乐队》的情报吧？这款用到了NDS所有按键的音乐游戏目前已经确定要推出资料片。目前预计资料片会以GBA卡带的形式推出，玩家只要将资料片卡带和《大合奏！》的游戏卡片同时插入NDS的两个卡槽内启动游戏就可以玩到追加的20首歌曲了！

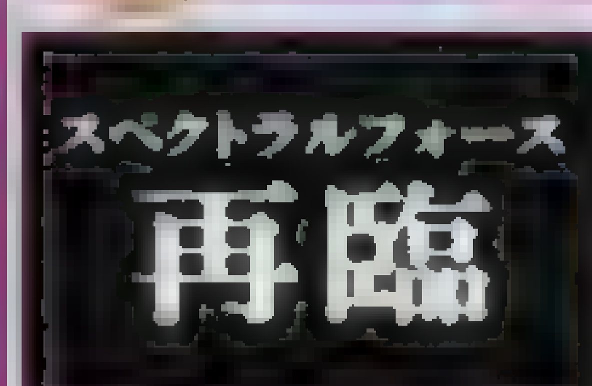
不过，资料片中将收录的追加曲谱目前还没有正式确定。从2005年7月1日上午10点到8月1日上午10点这一个月的时间内，玩家可以登录日本任天堂官方网页内《大合奏！》的专页，将你自己想在资料片中演奏的曲目申报给开发小组。人气最高的前20首歌就会被收录进资料片。这次投票不限制同一玩家的投票次数，而且玩家每次投票都可以获得任天堂官方赠送的一套《大合奏！》原创乐谱以及壁纸中的1部分（每次投票都可以随机获得该乐谱8个声部中的1个声部，以及8种原创壁纸中的1张）！除此以外，任天堂还会从投票的玩家中选出100名幸运儿，将收录了《塞尔达传说 众神的三角力量》和《诺诺诺大解谜》TV CM乐谱的特别版《大合奏！》游戏卡片！



以下是投票的网址，有兴趣的朋友可以去试一下：

http://www.nintendo.co.jp/ds/abbj/barbarasama/index.html 【阿修罗 提供】

《鬼魂力量》十周年周边不断





一直都觉得做Idea Factory的《鬼魂力量》和《混沌时代》两大系列的FANS是一件很辛苦的事，因为这个公司出这两个系列的游戏和周边产品太勤快了。今年是"《鬼魂力量》系列"诞生的10周年纪念，在推出了《编年史》的游戏后，Idea Factory再接再厉，继续在动画上下功夫。因此为了纪念《鬼魂力量》的10周岁生日，现在即将推出一套集合了《鬼魂力量》前三部故事的特别DVD，内容包括《鬼魂力量》、《鬼魂力量2》以及《鬼魂力量 悲哀的邪恶》，动画时间大约是60分钟，价格在2000日元左右。看到这样的消息作为FANS还能说什么呢？乖乖地掏钱吧！

【邪魔天使 提供】

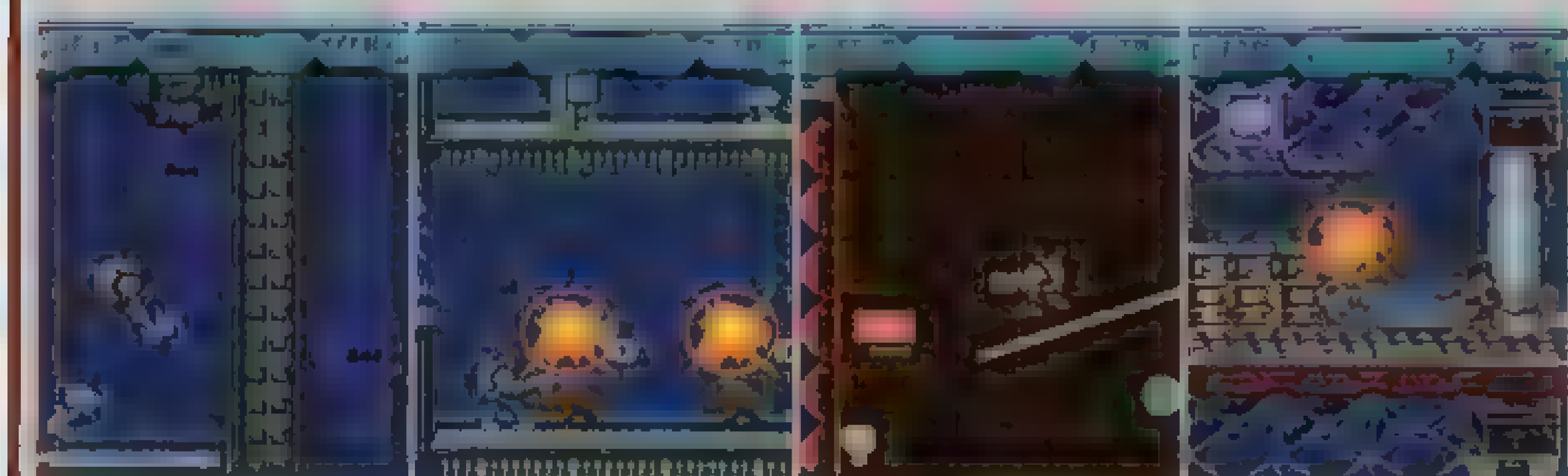


手机"耍"瑞奇

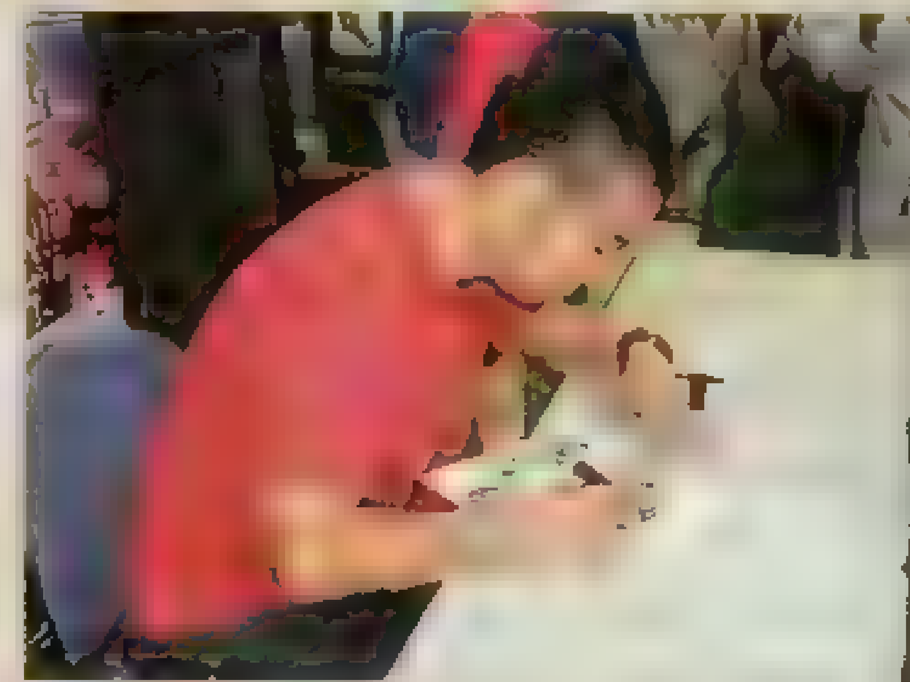
不久前猫太为大家介绍了一款内藏于新款手机的MD名作《索尼克》，这次就为大家介绍另一款单独的手机游戏《瑞奇与叮当》吧！（感觉自己最近老是介绍手机游戏……）或许是因为《瑞奇与叮当3》中的迷你游戏"霍克危机"受到了玩家们的一致好评（一个利用3D机能的横版ACT小游戏，隐藏要素的挖掘和爆笑的动作颇为有趣），所以厂商脑筋一转，决定在手机上制作一款以这款游戏的玩法为核心，再添加一些要素的作品。

因为手机的机能有限（欧美市场的手机与国内的差不多，所以机能方面也没有日本手机那么强大），所以游戏采用了纯2D的方式表现。玩法和霍克危机有点类似，但这次控制的是主人公瑞奇和他的好搭档叮当，在充满机械化的空间中冒险。基本上，瑞奇可以使用扳手和各种武器对付接踵而来的敌人，而大跳跃和二段跳的动作依然要靠叮当实现。游戏的主界面和家用机版类似，上方的依然会显示瑞奇的武器剩余弹药、生命值和已取得的螺丝数量。除了爽快的战斗外，原作中的解谜部分也被保留了下来，使用喷射绳索渡过一些悬崖峭壁、踩在滑行轨道上高速移动等部分都能在手机版的本作中体会到。

自从日本市场上刮起一阵手机大作的热潮后，欧美市场也似乎开始发展这项事业。但毕竟手机的机能有着相当大的差距，因此在制作上也有不少限制。希望以后手机更新换代的速度会更快，这样手机游戏的发展一定会到达一个新的高度。 **【猫太 提供】**



《源氏》发售纪念活动报道

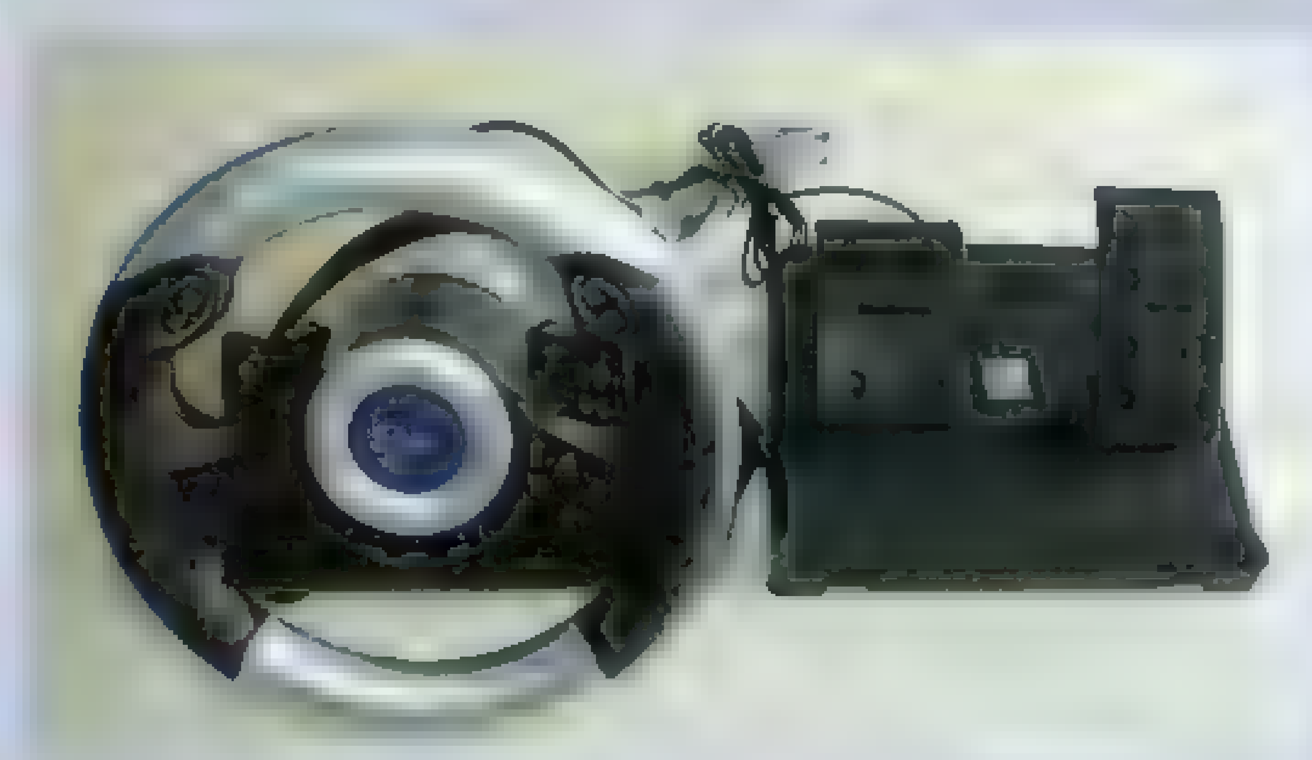


6月30日，《源氏》发售的纪念活动分别在新宿及秋叶原的电玩小卖店举行。这个活动的主要内容是由游戏的制作人——Game Republic代表董事冈本吉起先生为来店购买游戏的玩家签名。活动预计从下午2点在Sofmap秋叶原总店开始，但天公不作美，当日下起了瓢泼大雨，结果只有15位玩家冒雨赶来。冈本吉起先生看到这样的情景，自然是非常失望，不过在恶劣的天候下还是有15位玩家来捧场，他还是非常高兴的。



签名会开始后，冈本吉起先生不但在玩家购买的游戏上签了名，还在每个签名之后加上了手绘素描，并热情地和玩家握手，一边说着"谢谢！"签名会之后就是接受记者们的访问，冈本吉起先生表示："这是很朴实的一款游戏，谁都可以顺利通关。我们有技巧地调整了游戏平衡度。"他还表示本作还有很多隐藏要素："就算是玩第4轮还是会让玩家感觉有谜没有解开，我们想要让这个游戏能一直被玩家游玩，而不是破关之后就流到二手市场去。"最后冈本吉起先生不小心"泄露天机"，他说游戏里面有一个BUG，这个BUG只有狂热玩家才能发现，如果真能发现的话就太了不起了。不过似乎目前还没有人发现这个BUG啊。 **【纱迦 提供】**

把握你的驾驶快感！
——北通方向盘（型号：3230）完全评测



▲北通方向盘和脚踏板的外观。

北通公司，作为国内知名的游戏外设生产企业，一直以来都以"创立民族品牌、成为最专业的游戏外设提供商"为企业的经营目标，专注于游戏周边产业，为广大国内游戏玩家提供了不少价廉物美的游戏周边。

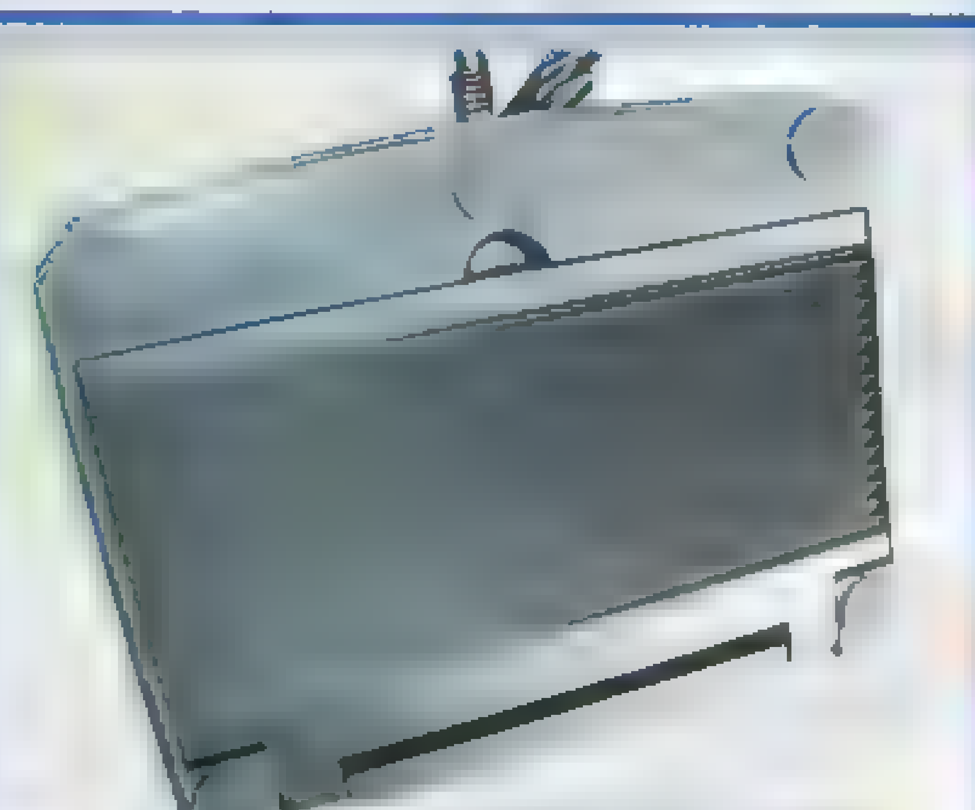
在前几期的杂志上，我们曾评测过北通出品的一款光枪产品，受到不少玩家的好评。最近，北通公司又给我们寄来了它们最新出品的北通方向盘（型号：3230），这是一款专门为赛车游戏设计的方向盘。

这个方向盘产品（以下简称3230）整体为黑色，方向盘盘面使用了橡胶蓝色，看起来十分舒适，而方向盘后方的导弹头及正面中间装饰圈喷上了代表科技时尚的银色。方向盘的握力部位采用了橡胶材料，握上去很有手感，并且具有防滑的效果。方向盘底部与桌面连接的部位采用了吸盘式的结构，在保证连接稳定的同时，也给予了一定的活动范围，不过需要保证连接面的干净才能让吸盘稳稳地吸在上面。（在玻璃面上效果最佳）

北通的这款3230方向盘具有数字、模拟、赛车三种模式的转换功能，并且还可以通过选择键、开始键及方向键（上）来调节方向盘的三种灵敏度，而方向盘的震动感觉也很强，不过在震动的细腻程度上就没有那么准确。而除了方向盘外，同样还带有一块脚踏板，脚踏板采用了胶垫和齿盘的固定方式，只要您不是在玩游戏时过于激动，那么它将牢牢地固定在地板上。（笑）

在游戏的实际测试中，我们当然要请出赛车游戏的王者《GT赛车4》，在游戏中，由于北通特制的回中装置，所以方向盘回中的效果非常好，而操作的灵敏度也比较令人满意，绝不会出现那种廉价劣质方向盘的延迟操作现象，惟一的欠缺就是在震动方面，虽然震动的强度足够，但是震动的细腻程度不足，不同路面的区别表现得不是很完善。

不过就总体而言，3230依然继承了北通系列产品的风格，不但价廉物美，并且能够充分满足玩家的游戏要求。



■脚踏板底部的防滑装置。

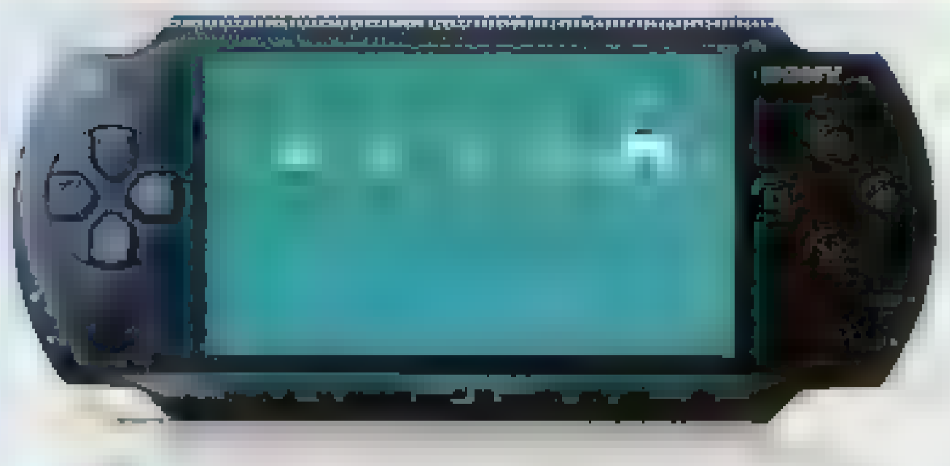


■方向盘底部的吸盘装置



■方向盘后方也有拔片换档装置。

文 HITCH 编 SOUL



PSP——究极掌上娱乐设备?

编者语：早在PSP发售初期，编者就热切期待PSP上个人软件的发展，想不到短短半年之后的现在，PSP的个人软件不但有了发展，而且还是如暴风雨般地迅猛发展！PSP的娱乐功能在这些个人软件的带动下，被200%地发挥出来。近日惊闻PSP官方游戏竟遭到了破解，看来PSP在盗版防护方面还需加强，不知1.5版后的系统能不能有效地抵制破解。

警告 在使用模拟器等PSP个人软件时，是会有烧记忆棒的可能的，这主要是因为PSP在读取记忆棒时主机被断电，因此请务必在PSP断电之前及时充电！

警告 使用这些非官方认可的个人软件有可能造成PSP的损坏，因此而造成的损坏不会得到索尼的免费保修服务。不过其实你只要不用太过于偏的软件，只用一些比较流行的PSP软件，就基本上不会对PSP造成损害。

提示 使用这些非官方认可的个人软件，有可能造成PSP的死机现象，这时可以长按电源键来关机，之后重新开机就可以了。

提示 本文中所提到的所有软件，都可以在网站"files.pspupdates.com"中下载，要下载应用程序请进入"Applications & Tools"区，要下载模拟器请进入"Emulators"区。该网站也提供了搜索功能，你可以在右上角的搜索栏输入你所要的软件名称。

所有破解的第一步

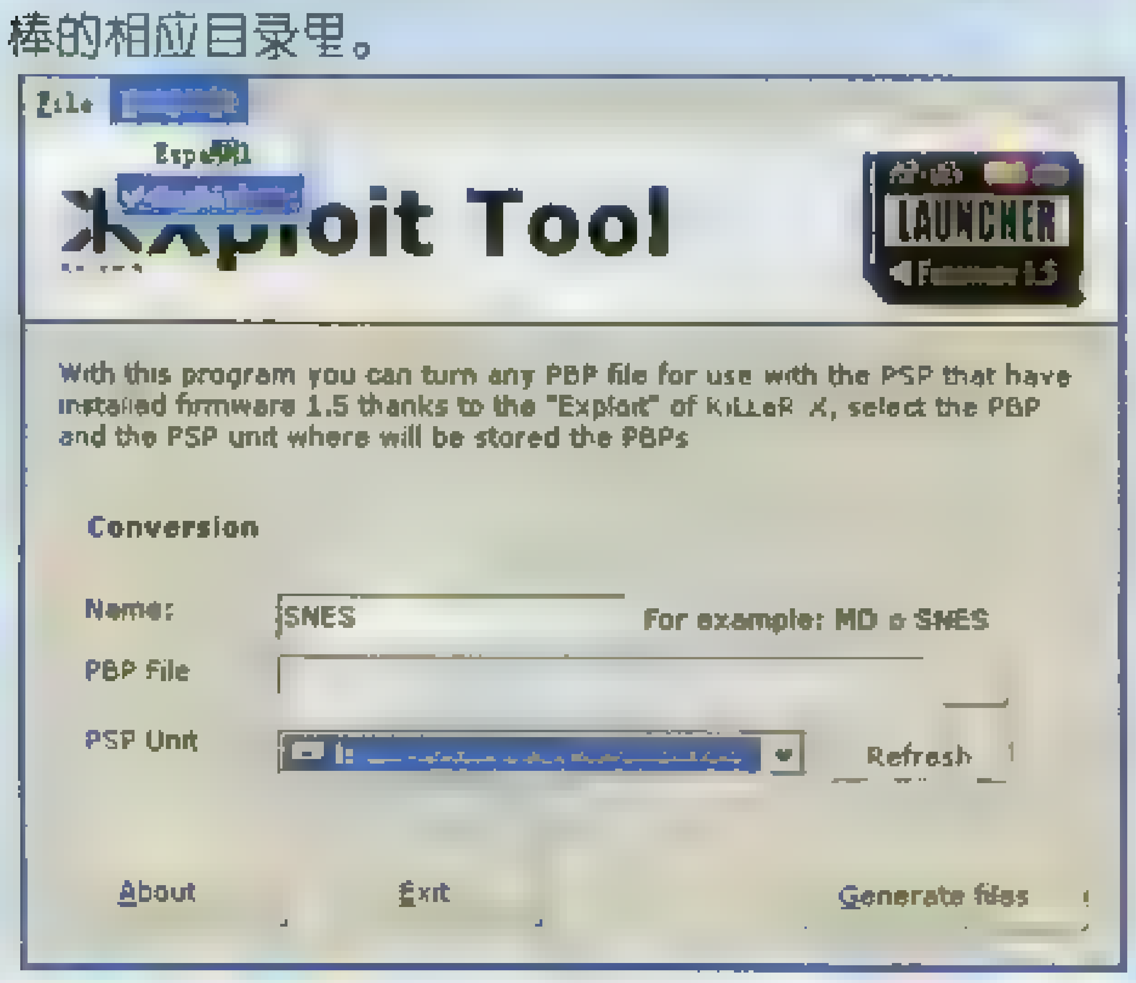
所有破解的第一步，就是系统软件的破解，这也是所有的个人软件在PSP上运行的基础。先是初期1.0版本的系统软件被破解，到了6月22日，1.5版本的系统软件也宣布被破解，这就意味着，系统软件升级到1.5的PSP也可以任意使用所有的个人软件了。到了7月12日，又有消息传出，系统已经升级为1.51或是1.52的PSP也将有方法降级到1.5，不过到7月13日为止，还未有确切可用的方法放出。

PSP个人软件的通用运行方法

首先，所有的PSP个人软件都是，而且也必须是以EBOOT.PBP为文件名的。要让PSP识别并且运行这些软件，你必须把EBOOT.PBP放在一个文件夹下，文件夹名字可以任取，然后再把这个文件夹复制到记忆棒的"\PSP\GAME"目录下，最后从PSP主菜单中选择"Game"下的"Memory Stick"，你就可以看到你所拷进去的软件的图标了，按下确定键就可以享用这些个人软件了。不过记住，以上只是对应系统软件版本为1.0的的使用方法，一般的个人软件也只会发布对应1.0版本的软件。如果系统软件版本为1.5的话，必须使用专用的软件"KXploit 1.5 v0.3"来把1.0的软件转换成1.5的。

"KXploit 1.5 v0.3"下载地址："files.pspupdates.com"下的"1.5 Homebrew & EBOOT Packs"子区。

"KXploit 1.5 v0.3"使用方法：按以上地址下载来的文件是压缩文件，解压后是一个PC用的安装文件，点击运行，注意运行安装程序的第三页窗口是要求重启机器的。安装完毕之后，就可以在PC的桌面上找到"KXploit Tool 0.3"的图标，点击运行后，你首先可在程序窗口上方的"Idioma"选项中，将语言选为"English"。之后第一行填你的软件的名称(可以任意取名，主要是为了让自己好辨认)，第二行则是你要转换的那个1.0的EBOOT.PBP文件，第三行就是选择你的记忆棒所在的盘符。全部选择好后，点击右下角的按钮，程序就会直接把软件以1.5版本的格式复制到记忆棒的相应目录里。



遭到严重破解的PSP官方游戏



早在这一天到来之前，网上就有消息传出——已经有人可以把UMD上的文件悉数COPY下来了……时间到了7月1日，一个叫做Xecuter的小组放出了《Lumines》的启动程序，你可以用它来启动你下到的《Lumines》光盘文件(ISO)。从此，直接在记忆棒玩下载来的PSP游戏的风潮开始不可避免地掀起了。从7月1日到7月10日的短短10天之内，PSP游戏的破解进展完全可以用日新"夜"异来形容。从需要指定UMD盘、指定的程序引导，发展到无须UMD盘、无须指定程序启动！截止到7月13日为止，已被破解可玩的PSP游戏已经接近30款。

截止到7月13日为止，PSP游戏破解的最新动态就是：一个名为WAB的小组放出了一个名为"wab loader 2.5"的程序，这是一个通用的引导程序，而且无须UMD盘的引导就能够启动"绝大多数"PSP游戏光盘文件。

"wab loader 2.5"使用方法：首先按前面的个人软件通用运行方法，将启动程序拷进PSP；之后将你得到的PSP游戏ISO文件用RAR等软件解压成普通文件形式，放置在记忆棒的根目录下(以PSP_GAME为文件夹名)；最后，在记忆棒的根目录建立名为"\common\prx"的两层文件夹，把你收集到的prx文件全部放置在prx文件夹下。(prx文件：这是帮助"wab loader 2.5"顺利启动PSP游戏的文件，种类越多越好)

经测试，"wab loader 2.5"可以实现当前至少有6款PSP游戏的免引导式运行，包括：《文字解谜 大辞典》、《太空侵略者》、《爆脑》(Smart Bomb)、《Kollon》、《苍穹的巨龙》、《泡泡龙》。

"wab loader 2.5"未来的发展：实际上WAB小组很早就已经宣称，他们将会推出wab loader 3.0，这个版本才是真正实现现在所有游戏的免UMD引导式启动！而"2.5"只是"3.0"的预览版。

其他PSP游戏的破解情况：由于受到"wab loader 2.5"等软件的启发，越来越多的单个PSP游戏用的引导程序被开发出来，到目前为止，已经有至少十几款以上PSP游戏可以用免引导的方式运行。包括《Lumines》、《水银》、《脱狱潜龙》、《NBA 2K5》、《南梦宫博物馆》、《捉猴啦P》(任意盘引导)、《Wipeout PURE》、《装甲核心》(任意盘引导)。其他还有许多PSP游戏仍然是需要特定的引导程序和特定的UMD盘来引导的。如果需要，大家可以到各网站去查看最新消息。

PSP应用软件——开拓PSP的PDA功能

PSP图片浏览器JPEG Viewer 0.50

JPEG Viewer比起PSP自带的看图软件[illegible]

[illegible]

使用方法：[illegible]

[illegible]MP3时，只要选中MP3文件然后按○键就可以[illegible]

[illegible]

PSP文件管理软件FileAssistant 0.04

这是由来自台湾省的作者[illegible]所发布的文件[illegible]



& 3DM-SM

模拟器——光是模拟器，你的PSP就值回票价了

实际上，早期的许多电子游戏都是非常适合在掌机上玩的，这也是去年任天堂在GBA上复刻的FC怀旧经典游戏能够卖上几百万套的原因。也正因此，PSP上的模拟器绝对是具有非凡意义的。至少，看看全球那些模拟器开发者们对模拟器的近乎疯狂的更新速度！你就能够体会得到的。以下重点介绍几个主流机种的模拟器。

关于333MHZ：目前PSP的CPU一般在222MHZ下工作，而很多模拟器都可以选择让PSP的CPU上到更高速度的333MHZ工作，虽说用333MHZ可能会不太稳定，但其实目前绝大多数软件用333MHZ工作是没有什么问题的。

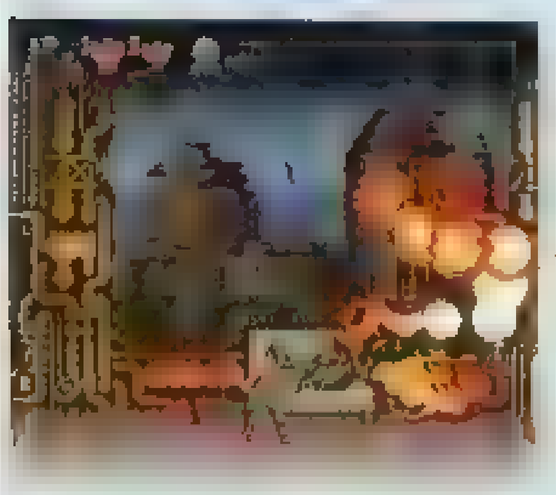
FC模拟器NesterJ_v1.07(完美)



该模拟器不但模拟速度完美，而且功能非常完善，比如支持用热键即时存档、用滑杆来操作游戏、可以设定连发键等等。

使用方法：按通用方法把EBOOT.PBP文件放在"/PSP/GAME/任意目录"里面，游戏可以记忆棒的任何目录下。游戏过程中可以按L键呼出菜单。

SFC模拟器Unofficial Snes9x v0.02y27

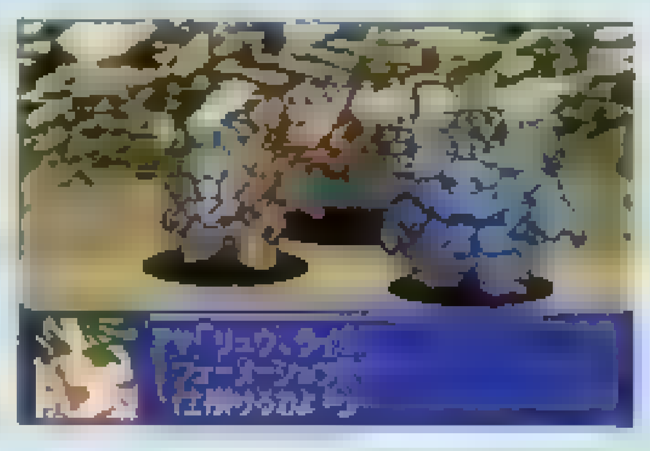


更新速度最疯狂的模拟器，一位名为"y"的开发者基本上每天都会放出一个新版本。y27就表示这是他放出的第27个版本(7月12日放出)。

这套SFC模拟器是基于电脑上Snes9x 1.43模拟器改编的，目前正不断完善中，虽然现在功能越来越完善，显示模式越来越多，但很关键的速度问题一直没有太多进步，在玩一些超任后期的大作游戏时就明显有速度不够的问题。游戏的兼容性不错，绝大多数游戏都可以玩，一些游戏在把跳帧数(FrameSkip)调到3以上时也算可以玩得下去。

使用方法：EBOOT.PBP放在"/PSP/GAME/任意目录"里面，游戏可以放在记忆棒的任意目录下。默认状态下可以按滑杆左调出系统菜单，而且支持随时存档。另外针对PSP的屏幕，模拟器设置了好几种显示模式，非常实用，个人比较推荐"4：3 BL"的显示模式。模拟器也支持用滑杆控制，在菜单的"Key Config Menu"下可以选择。

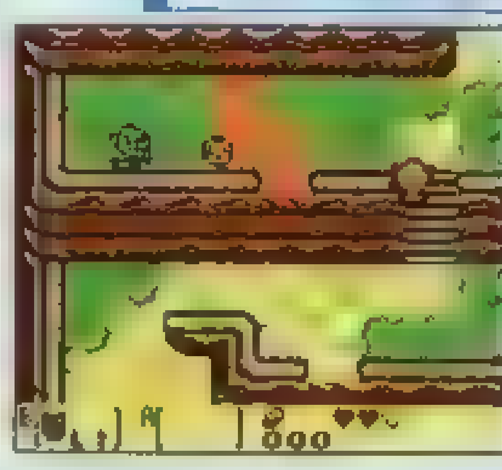
GBA模拟器VBA for PSP v0.03



在所有的模拟器当中，GBA的模拟器是最有实际意义的。不过GBA模拟器发展并不快，目前是0.3版，由于是从电脑版本的GBA模拟器VBA移植而来，所以速度很慢，目前还不支持声音。尽管如此，目前运行一些游戏已经有接近50%的速度，不管怎样，能够看见GBA游戏以更大的显示比例在PSP上出现，这本身就蛮让人惊喜的。

使用方法：将EBOOT.PBP放在"/PSP/GAME/VBAPSP"里，游戏也要放在该文件夹内，而且要改名字为rom.gba。

GBC模拟器Rin v1.27(完美)

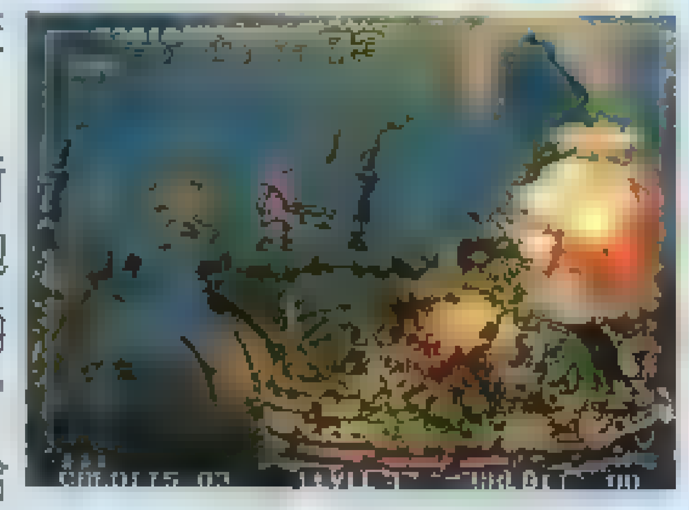


和FC模拟器一样，是最快完美的模拟器之一，热键即时存档、滑杆操作、连发键等功能也是一应俱全。

使用方法：EBOOT.PBP放在"/PSP/GAME/任意目录"里面，游戏可以放在记忆棒的任意目录下。按L键可以调出系统菜单。

NEOGEO CD模拟器NeoCDPSP V0.1(接近完美)

这是目前为止最让人兴奋的模拟器之一，模拟的效果已经接近完美，想想看，以往众多街机厅的超级大作，如《格斗之王》、《月华的剑士》、《合金弹头》等，竟然能够在PSP上如此流畅地运行，这实在是令人兴奋！不过虽然已经有很多游戏能够完美运行，但还是很多其他游戏运行时存在一些问题，比如还是有很多游戏没有声音，另外还有些游戏无法运行，相信NEOGEO CD模拟器的下一个版本就会在兼容性上进行改进的。



使用方法：将所下载的模拟器压缩包解压后，当中会有两个文件夹，"kxploit"文件夹下的文件是给1.5系统的PSP用的，"normal"文件夹下的文件是给1.0的PSP用的。将相应的整个文件夹里的文件放在记忆棒的"/PSP/GAME/NEOCDPSP"文件夹里，之后记得还必须找到NEOCD.BIN(NEO CD的BIOS文件)文件，并也复制到"/PSP/GAME/NEOCDPSP"文件夹。之后将你下载到的NEOGEO CD游戏的ISO文件解压成普通文件形式，将他们放在一个文件夹里(文件夹名称任意取)，然后把文件夹复制到记忆棒任意文件夹下，这时就可以启动模拟器玩了。如果所下到的NEOGEO CD游戏带有音乐文件(MP3格式)，则必须在相应的该游戏的文件夹里建立名为"neocd.mp3"的文件夹，将音乐文件全部放在里面即可。运行时可按L键调出系统菜单，另外推荐使用RENDER 1来显示。

MD模拟器PSPGenesis v0.13(接近完美)



PSPGenesis v0.13现在能够运行的MD游戏已经达到90%以上，而且速度及音乐接近完美，不过可以使用的功能比较少，例如不支持滑杆。

使用方法：EBOOT.PBP放在"/PSP/GAME/任意目录"里面，游戏可以放在记忆棒的任意目录下。游戏中按SELECT键调出系统菜单，不过调出菜单后就不能回到游戏了……在菜单下按X键可以把PSP的CPU调到333MHZ下运行，这样画面会更加流畅，一些游戏可能会由于制式问题不能运行，这时只要在菜单中按R键就可以改变模拟器对应的制式了，另外按△键可以启动auto sram(y为开，n为关)，sram是用来保存游戏中的记录文件的。

PCE模拟器PCEP0.7(完美)



速度是完美状态了，同样支持滑杆的操作，而且也可设置连发按键，支持随时存档。最棒的是，模拟器支持PCE的CD游戏的模拟！在此强烈推荐1993年Konami推出的极有知名度的《恶魔城 血之轮回》！音乐真是太强了！

使用方法：把EBOOT.PBP放在"/PSP/GAME/任意目录"里面，游戏放在记忆棒的任意目录下。游戏中按L键可调出菜单。

其他模拟器

目前比较受关注的其他模拟器还有MAME模拟器(多街机模拟器)、WSC模拟器、MSX模拟器、SMS(Sega Master System)模拟器、GG模拟器、NGPC模拟器，甚至还有PC-9801(日本早期的标准式电脑)模拟器以及老式计算机Amiga的模拟器。不过这些模拟器目前都还不够完善，还有很多问题，在此就不多介绍了，不过这些模拟器都在不断地发展着，期待今后这些模拟器的完善化吧。

理软件，最新版已经是0.04版了。该软件允许你在PSP上浏览记忆棒中的所有文件，而且可以进行复制、移动、删除、重命名等文件和文件夹操作[illegible]。其最大的特色在于将屏幕划分为左右两块，这样就可以很清楚地进行文件的复制及移动等操作了。另外注意，该软件还可以操作PSP的BIOS[illegible]名为PSP BIOS[illegible]无必要请不要对其进行操作，以免出现故障。

使用方法：[illegible]

文本阅读器CN Reader v1.0

[illegible]

使用方法：[illegible]

[illegible]

[illegible]

邪魔院

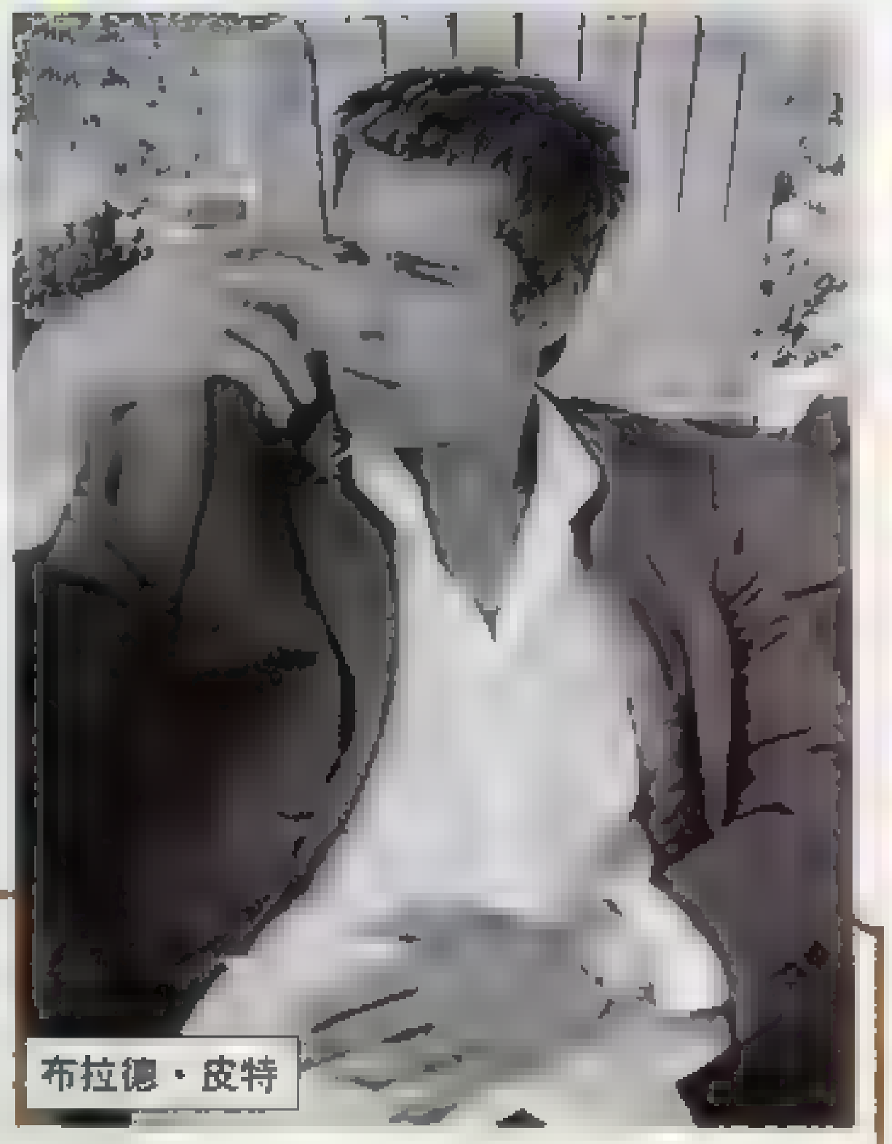
❖ 体会异国文化的魅力 ❖

主持人邪魔天使的随笔

真遗憾这期我们的小菲菲因为毕业答辩又一次华丽地跳票了，没办法只好请出我们的大帅哥布拉德·皮特来撑撑场面。这期讲帅哥与美女，本来想用游戏中的，但仔细考虑后觉得那些毕竟是二维世界的东西，还是真实世界中的比较亲切一点。

最近如果有时间就只是睡觉，没看的DVD都有一大堆了，不知道哪天才能看完啊。

P.S.某天翻到以前的一级试卷拿来做了一下，发现阅读方面又有提高，高兴～



布拉德·皮特

闲聊日语

作者：张宏

学会自己创造外来语单词

最近看了几个朋友写的日文信，其中“社区”、“关键词”等不知道日文怎么写，只好写中文还放在括号中。其实，随着时代的发展，越来越多的词汇如果日语中是没有的，那完全可以自己创造。日本人可以创造，中国人也可以创造。要想自己创造外来语单词需要具备两个基本条件，一是知道那个单词的英文原文，比如社区的英文是community，关键词的英文是keyword。这个条件一般来说比较容易做到；第二个条件是将英文原文转换为符合日语外来语“拼写规则”的片假名。我为什么要在“拼写规则”这四个字上加引号呢？这是因为日语并没有官方正式颁布的拼写规则，全部都是民间约定俗成。这就需要你掌握一定数量的外来语词汇，观察他们的拼写与英文原文的对应关系。比如英语中现在分词“ing”最后那个“g”，一般被转换为“グ”，英语中两个连续的辅音（例如 pp），一般被转换为促音等等。具备了这两个条件，你就可以自己创造外来语单词了。例如将“community”转换为“コミュニティ”，将“keyword”转换为“キーワード”。你可能会说，我自己创造的外来语万一不对怎么办？岂不让人笑话？我告诉你，不会的。我们先转移一下话题，说说中国。比如在中国的白领阶层中，流行汉语夹英语，明明想说“给我一张纸”，非要时髦一下，说“给我一张paper”，听的人如果懂paper的意思当然最好，如果不懂他也不敢问，因为一问就好像他比人家矮一截，所以只好不懂装懂。我们再把话题转移回日本。如果你仔细观察，日本人也有这种毛病，视外来语为时髦，即使听不懂也假装听懂了，否则让人笑话“连英语都不懂”。所以我说，只要你自己创造的那个外来语单词不太离谱，基本符合拼写规则，就没有问题。



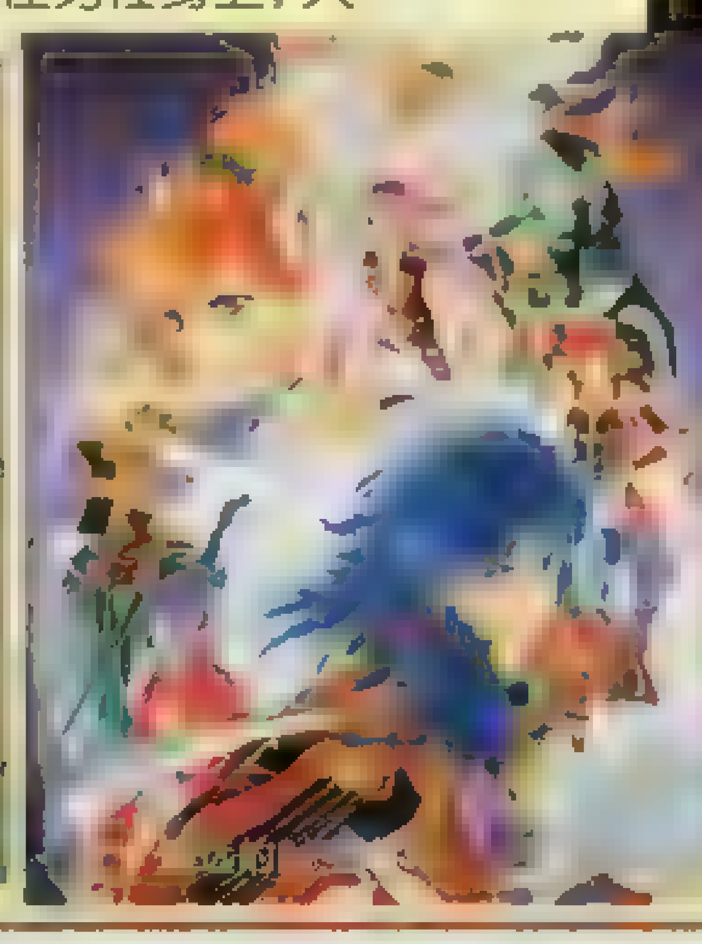
安吉丽娜·朱莉

东瀛风采

イケメン与べっぴん

中文里说一个男人长得好看用帅、酷，老一点的说法就是什么胜潘安之类的了，形容女人那就更多了，美女、沉鱼落雁、羞花闭月……那日语中用什么来形容男人和女人长得好看呢？ハンサム（hansamu）、かっこういい（kakkouii）、美人（びじん、bijinn）？这些词未免也老了点，这里给大家讲讲其他的词汇。说一个男人长得帅，可以用イケメン（ikemen），イケ的词源是いけてる（iketeru），也就是かっこういい的意思，形容长得好看，メン（men）就是英文中的“men”了，这个词只用在男性身上，大家可不要弄错了。那么形容一个女人长得漂亮可以用什么呢？除了我们上面说的以外，还有就是べっぴん（beppin）了，这个词的原意是与普通物品不同、特别好的东西，在江户时代的歌舞伎脚本里写成“别品”，本来这个词形容人是说那个人很优秀，而且不管男女都可以用，后来发展到只拿来形容女性的容貌了，由于形容高贵女性用“嫔”，所以那个“品”字后来就变成了“嫔”，就写成“别嫔”了。不过再到后来“别品”和“别嫔”这两个词使用就比较混乱了，总之大家记住它是形容女人长得漂亮就够了。







经典台词欣赏

GUNDAM!SEED!爆种!

——力（ちから）だけが、僕（ぼく）の全（すべ）てじゃない！

——仅仅是力量，那并不是我的全部！

——chikara dake ga boku no subete janai。

虽然《机动战士高达SEED》已经结束很久了，但小邪还是对基拉的这句话记忆犹新。力量并不是全部，有很多东西是靠力量得不到的。不管别人说这部动画太商业也好，还是缺点多多也好，我还是会喜欢它，只要它还叫“高达”这个名字。一部动画能有一句话让我一直都记住，那么它就有它的价值。现在小邪可是热切期待基拉在《第三次》中的表现，不管怎样，都会是我绝对主力的！



工薪层HDTV友情推荐



Q 胜负师你好，头一次给您写信，有个问题想请教一下。我现在已从学校毕业，成为了一名上班族，开始为生活奔波。看到贵刊上关于PS3的报导，是在明年上市吧。如此高的画质是需要HDTV支持的吧，我现在一个月的月薪是一千元左右，我在长春这边看了一下，16：9的液晶和等离子国产的要一万到两万，贵的要两万多到四万左右，这也太贵了！PS3首发我有信心拿下，但这电视可不行，毕竟是高消费，至少我现在吃不消。所以请您帮忙介绍一下打游戏电视的选购。（我现在打PS2用21寸的国产纯平）PS3出时我如果兼顾两台主机应选什么样的一台电视才合适？请帮助参谋一下，万事拜托了，谢谢！【刘志聪】

A 胜负师 都说PS2推动了DVD产业，那么下一代主机从某种意义上来说应该会对HDTV的普及起到积极作用吧。最近问及高清电视的玩家越来越多，所以胜负师特别关注了一下家电市场。这里希望欲购入HDTV的玩家走出几个误区：①HDTV怎么也得在万元以上；②HDTV的外观一定是16：9；③品牌HDVT一定贵得离谱。这里就推荐一款个人认为十分适合工薪层的HDTV，它就是索尼公司于去年11月推出的DA系列彩电。DA系列TV采用平面特丽珑显像管和贵翔引擎，支持高清晰度信号(1080I/720p)，但其零售价格却并不高。以34英寸的KV-DA34M80为例，市场参考价为人民币5800元，而29英寸的KV-DA29M80参考价格仅为3400元！（各地售价可能有一定差异)3000多元的品牌HDTV，没想到吧？只是上述两个型号的电视均为4：3屏幕，当然也能调成16：9显示。非要追求外观也行，新款的32英寸KV-DA32M84就是16：9屏幕的，只是参考价一下飙升到了8800元。电视这东西和游戏主机一样，有追求挺好，但也要量力而行。最后再说一下，PS3兼容PS2和PS游戏，所以不存在“兼顾两台主机”来选电视的问题，就算现在买HDTV来玩PS2也是可行的。

Q 胜负师请一定要看看呀！PSP问题：请问在国内一般买PSP机器，机器编号和盒子不对正常吗？本人买的时候就是机器和盒子不对，但是从机器来看是新的，最主要是显示屏没有坏点和亮点，也没有灰尘，如果是二手的一般会有的，还有机器买来了1个多月目前没有问题，老板说大多数机器和盒子是分开运输的，所以机器和盒子不一定要编号一致。请问是不是这样呢？胜哥一定要回复呀！谢谢！【江湖2000】

A 胜负师 一般人都会说“眼见为实”，胜负师以前也会经常跑跑游戏店，也有做游戏店BOSS的朋友。在进货时，有很多时候会选择邮寄。为了节约空间，尽量减小包裹的大小便于运输，盒子与主机分开的情况比较普遍，粗心的BOSS装盒时不对编号也是常有的事。关于购机时的注意点，在UCG上已经刊登过不止一次，今后应该还会不断提示各位玩家，所以，只要掌握一些比较关键的地方，识别出主机本身的优劣，那么盒机对号这方面倒不必太过执着。

Q 胜负师，你好！本人刚玩《凡人物语》不久，对于人物收集有几个问题需要问一下小编大人。一是016要找的那个什么草到底在エルフ的哪里啊？另一个是因缘的对决到底如何发生？攻略上说去广场上发生高大男事件然后去奈落酒家发生选项，可到底与哪个人对话会发生选项？最后就是剑与银币亭在城市的哪里？请一定要告诉我，拜托了！【KILLER72】

A 邪魔天使 你说的那个什么草名为“カレン草”，在接了找鳄鱼皮的任务时在路上就可以拿到，不过要看到カレン草只能到晚上，也就是19点之后才会出现。因缘之锁的事件发生首先要完成委托“地上最强决定战”，然后去奈落的酒吧“ヴァンパイア”，一进去就会发生事件，就会接受ノクターン的委托。然后去战士工会“ッヴァイト”部队的房间，对话后再去酒吧ヴァンパイア，然后去战士工会大队长的房间，最后去ラジアータ城的フォコン门，就会发生因缘之锁的事件了。该事件是ジェラルド和ノクターン加入的必要条件。剑与银币亭就是太阳与光荣的黄街的宿屋。

Q 胜负师部长你好，关于《真・三国无双3》我有几个问题想请教一下：①在打完仗后获得武勋的画面中，统计项目分为击破数、击破武将、时间、ボーナス、获得总武勋，那个“ボーナス”是什么意思呢？②每个势力的稀有结局有个条件，那就是要求平均每关获得武勋在4000以上，有的关很多(虎牢关)，但大多数关都很少，怎样才能满足要求呢？请帮帮忙！谢谢！【靳永辉】

A 胜负师 ①ボーナス项目是特别奖励，要达成一些特定的条件才能取得该项奖励，比如在虎牢关打倒吕布就能在ボーナス一项获得3000点的武勋。每一关的特别奖励条件并不相同，想了解的话还是翻看一下以前的攻略研究吧。②请注意，是“平均”每关武勋4000以上，既然是“平均”，那就好办了。要想在一个得武勋比较多，多杀敌人是最简单的办法。如果在一些比较短的关卡中没能达到4000点武勋，那一些大关卡中应该是可以补回来的。杀杂兵1000多个，就能在击破数一项上达成9999的武勋，这可就顶了两关半了！因此，对于武勋这项条件其实是比较容易达成的。

Q 胜哥：最近我的PS2发生一件怪事！以前我的PS2时间一向正常的，最近在重玩《SRW MX》，在SAVE画面显示我的记录时间就出问题了，显示记录的时间比实际时间快了，我看了一下PS2的时钟设置，也是快了，于是我就把时间调回正常。但奇怪的是，当我再次SAVE的时候，时间还是没有变回正常，不过在记忆卡和PS2时钟显示的时间就没事，请问这是什么回事呢？对机器有影响吗？我有点担心，所以请快点回我啊，谢谢啦，我会继续支持游戏机的！【tenkawong】

A 胜负师 这种情况如果不是自己遇到，我想很多人都不会注意到的。造成错误时间不变的可能性是有些游戏中的时间是存入所谓系统存档之中的，(部分游戏的系统档可以直接在管理画面复制或删除)当你改动PS2时钟时，系统档里的计时器并没有发生改变。不过这种情况似乎不会对主机造成什么影响。记得当年土星上有一款叫《天外魔境 默世录》的RPG，游戏中的银行利息是按照真实时间来计算的，所以，如果你把主机时钟往后改几十年，那么游戏中的金钱就会暴涨。只是不能改得太狠，不然可能会死机。由此举一反三，如果游戏中的数据会随主机时间变化而变化的，最好还是保持其原有时间，时间就算错了也不要随意改动，以免出现一些恶性BUG。

大家来找碴

“《荣誉勋章》二战特企”勘误

上期的二战特企得到了很多玩家的好评，但是同时也有一些军事迷来信指出，在本篇特企中存在一些疏漏与错误。对此，多边形又查对了一些资料，发现的确有三处错漏，在这里更正一下：

1.第40页最右边第二行，关于美军上校泰勒留下的名言部分，说这句名言的并不是泰勒上校，而是第29师副师长科塔准将，而泰勒上校说的是：“呆在这儿只有死，要死也要冲出海滩！”这属于查对上的疏漏，十分抱歉。

2.第42页左下角图片，被炸毁的PzKpfw Ⅲ型坦克并不能被称为“黑豹”，这个系列的坦克是在PzKpfw Ⅴ型才开始被称为“黑豹”的，这属于写作上的不严谨，十分抱歉。

3.第43页最右边正文部分倒数第二段的倒数第三行，正确的说法应该是“苏军消灭了法西斯集团在苏德战场总兵力的四分之一”，而德军在这里损失的兵力约有25万左右(包括德国第六集团军和第四装甲集团军)，而加上罗马尼亚第三、第四集团军和意大利第八集团军被歼灭，法西斯集团总共损失官兵近150万人。这同样属于查对上的疏漏，十分抱歉。

多边形对所有来信指出错误的读者表示感谢，您的监督，我的进步。

不要等问题成堆



才想到小卖部

SOUL的秘密花园

一起来分享SOUL的秘密画卷！

关键词:口袋"妖精"

主持人SOUL语：这期带给大家的，都是同由日本画家Kronosaurus绘制的《口袋妖怪》同人画，这些同人画的特点在于，作者以拟人化的形式来画这些可爱的口袋妖怪，真是非常有创意。怎么样，你都认出这是哪些口袋妖怪了吗？







作者在把口袋妖怪拟人化的同时，还为每个妖怪设定了职业。比如左边的"妙蛙花"是"南国的女牛仔。"上边的则是"魔术师皮卡丘"。

美少女版"喷火龙"，职业是格斗家（=^_^=）。真是佩服作者的画功及创意啊。





美少女版"比雕"，职业是"私家侦探"喔。大家应该可以观察到吧？这些少女职业的设定和妖怪的性格都蛮配的。



美少女版"耿鬼"，职业是"怪盗"……另外大家注意看这幅画上方的5张小插画，这是5张口袋妖怪的游戏原画，分别对应上面这5张同人图。



口袋妖怪六姐妹。（\^o^/）

说到《口袋妖怪》的新作，就是即将在8月4日推出的NGC版《口袋妖怪XD》，这是任天堂第一次在家用机上以RPG的形式来制作《口袋妖怪》游戏。不过《口袋妖怪》的正统续作——《口袋妖怪 钻石／珍珠》是预定在NDS上推出的，看来要想玩到真正的《口袋妖怪》新作，还是要买NDS啊。

下面这张图，就是上面"口袋妖怪六姐妹"在游戏中的原型图了。呵呵，大家自己对对看哪只妖怪对应哪位美少女吧。









上期给大家带来了一幅日本Xbox版《CAPCOM FIGHTING Jam》的封面，这次又有本作的其他封面，左边第一张是欧洲Xbox版封面，中间是日本PS2版封面，右边是攻略本封面。再加上大家之前在年鉴中看过的美版封面，天哪，这游戏封面图至少有5种以上，太多样化了！





www.plumbook.cn

经典集结，精彩延续……

GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏人

第十三辑

144页**文字盛宴**

超值清凉**主题赠品**

120分钟**音乐嘉年华**



7月下旬

与游戏人相约

levelup.cn 准确上市时间及详情请关注www.levelup.cn

[卷首特稿]
游戏世界——一份不完全的调查报告

[传世之书]
改变世界的三十大传世之作

[斑斓之书]
从爱琴海到奥林匹斯山——古希腊神话与传说

[幻影斗技]
撼天之道——论格斗游戏中的真实武学

[同人剧院]
巴黎前夜·古妮西露篇（《樱大战》官方小说）

[映画馆]
太空歌剧——《星球大战》专题回顾

[特别企划]
逆转真人SHOW
——《逆转裁判》真人版选角无责任预测

[滩边旧拾]
决战——反法西斯战争胜利六十周年纪念特辑

&3DM-SMV
www.plumbook.cn